2 STEAMES TELJES JÁTÉK
A KÉT JÁTÉK INTERNETES AKTIVÁLÁS NÉLKÜL IS ELINDÍTHATÓ!

STACKING

PSYCHONAUTS

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

FARCRY 4

HIMALÁJA, ELEFÁNTOK, KOOPERATÍV JÁTÉKMENET ÉS EGY ŐRÜLT ZSARNOK. KÉSZEN ÁLLTOK?

TESZT
GRID AUTOSPORT
NAGY VISSZATÉRÉS – VAGY MÉGSEM?

TESZT
WILDSTAR
ŐRÜLT ONLINE ÚRI MURI!

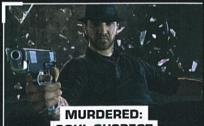
ELŐZETES
ASSASSIN'S CREED UNITY
PÁRIZS MEGÉR EGY MISÉT!

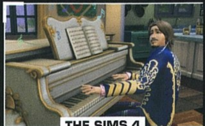
ELŐZETES
BATTLEFIELD HARDLINE
RABLÓ-PANDÚR ÉS ROMBOLÁS

TESZT
SNIPER ELITE III
ISMÉTLÉS A TUDÁS ANYJA?

ELŐZETES
HOMEFRONT: REVOLUTION
PATRIOTIZMUS CRYTEK MÓDRA

MORTAL KOMBAT X


MURDERED: SOUL SUSPECT


THE SIMS 4

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

PC GURU 2014. 07.
14007
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

HIÁNYZIK PÁR RÉGEBBI SZÁM?

SZEREZD BE ŐKET KEDVEZMÉNYESEN!

MAGAZINOK: 2013/09, 2013/10, 2013/11

TELJES JÁTÉKOK:

PC GURU JÁTÉKKOLLEKCIÓ 2014/03

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

■ E3 2014
■ NYÁRI TESZTCUNAMI

A jelen és a jövő játékai egy helyen

Ugyan a 2014-es E3 már egy hónapja lezajlott, a PC Guru magazinban régóta hagyomány, hogy a lap hasábjain megemlékezünk a világ legnagyobb videojátékos rendezvényéről, és az ott felbukkant legérdekesebb játékokról. Nincs ez másként idén sem, ezúttal 34 oldalon foglalkozunk a Los Angelesben megrendezett show-val, és érdekességekkel, hírekkel, beszámolókkal, továbbá 15 játék előzetesével várunk minden olvasót, hogy ti is tisztában legyetek vele, hogy melyek azok a címek, amelyekre a jövőben érdemes lesz odafigyelni.

A nyári időszak másik nagy eseménye, hogy az olvasóink jelentős részének ilyenkor szünet van, illetve ez a nagy szabadságok ideje, több idő jut a játékra is. Habár az év ezen része sokszor uborkaszezon a játékvilágban, minket ez nem akadályozott meg abban, hogy összesen 22 játék tesztjét zsúfoljuk a magazinba, ezzel segítve titeket a megfelelő választásban. Júliusi számunkban van akció (TPS és FPS), stratégia, verseny, szimulátor, flipper, kaland- és platformjáték, MMORPG, sőt, visszatértek a PS Vitás ismertetők (rögtön négy!), és nem maradtok mobilos programok nélkül sem. A lapot végigpörgetve mindenki megtalálhatja a számítását, aztán a megfelelő alany kiválasztását követően lehet is menni a hűvös szobába egy kis virtuális kalandozásra.

Persze akkor sincs baj, ha nem találtok kedvetekre való programot, vagy nincs már keret a vásárlásra, hiszen az aktuális számunk DVD-mellékletére ezúttal két játékot „csomagoltunk", méghozzá a zseniális Double Fine műhelyéből. Az egyik versenyzőnk a hihetetlenül hangulatos és ötletes Stacking, míg a másik a kultikus Psychonauts – mindkét játék DRM-mentes verziója telepíthető a DVD-ről, vagy a lemez tasakján található kódok PGO-s beváltását követően aktiválhatjátok őket a Steamen. Ugyan egyik alkotás sem számít AAA-kategóriás nagyágyúnak, de ez ne vegye el senki kedvét, hiszen egyedi és szórakoztató alkotásokról van szó, melyeknek mindenképpen érdemes esélyt adni!

Ez tehát a PC Guru júliusi kínálata, bízom benne, hogy mind a mellékelt játékok, mind a cikkek elnyerik majd a tetszéseteket, és a jövő hónapban is találkozunk. Addig is mindenkinek kellemes nyarat kívánok, és persze a strandon, utazás közben és otthon is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

WildStar

A béta után nem sok reményt fűztünk hozzá, de a végleges verzióban kellemesen csalódtunk. Teszt négy oldalon!

A HÓNAP TESZTJE

Nether

A fejlesztők ráütötték a „kész" pecsétet, mi pedig leteszteltük a Nethert. Vajon megéri az árát? Négy oldalon keressük a választ!

A HÓNAP ELŐZETESE

Far Cry 4

A harmadik részt 2012 legjobb játékának választottuk, így komoly elvárásokkal állunk a Far Cry 4 elébe. Előzetes négy oldalon!

A hónap egyik legnagyobb meglepetése a WildStar című MMORPG, ami a béta alapján nem tűnt valami nagy számnak, a végeredmény mégis meggyőzte Lor kolleginát. Ebből adódik a kérdés, hogy neked melyik játék okozott nem várt kellemes meglepetést?

Bate

Emlékszem wilson tesztjének hatására vettem meg a Thomas Was Alone-t, de sokat nem vártam tőle. Aztán elindítottam a programot, és bárgyú vigyorral az arcomon játszottam végig szinte egy szusszra. Indie játék engem még nem varázsolt el ennyire soha.

Miguel

Mostanában inkább kellemetlen meglepetések értek, de volt idő, mikor a semmiből érkező játékokkal töltöttem el huzamosabb időt. Az egyik a Peggle volt, amit még ma is elővesze, ha idegeskedni akarok, a másik pedig a Puzzle Quest, amit a létező összes platformon megvásároltam.

Chris

Lorhoz hasonlóan nálam is egy MMORPG volt az, ami jobb lett, mint amire számítottam. Az Elder Scrolls Online-t mindenki nagyon szidta a megjelenés előtt, ezért némi undorral vettem a kezeim közé a végterméket. Szerencsére elég pozitívat csalódtam a Bethesda munkájában.

JohnBart

Én az Insurgencyvel jártam így: míg az early access béta elég lehangoló volt, a végleges változat nagyon bejött. Hasonlóan jártam egyébként a Killing Floorral is annak idején, ami elsőre szintén nem tűnt bizalomgerjesztőnek, aztán a kedvenc co-op játékom lett.

Chocho

Legutóbb talán a Need for Speed: Rivals lepett meg úgy igazán: gyönyörű, izgalmas, hangulatos arcade autóverseny lett, pont olyan, amilyennek a régi NFS-eket is szerettem. Azóta legfeljebb az döbbentett le, hogy mennyi időt öltem bele a PC-s Dark Souls II-be.

wilson

A német szerepjátékokkal ki lehet kergetni a világból, de kalózos témával nekem bármit el lehet adni. Így eshetett meg, hogy már az első képek láttán beleestem a Risen 2-be, aminek több napos maraton lett a vége, azóta pedig kétszer megvettem a játékot PC-re is.

Midnite

Sosem kezdek el játszani olyasmivel, amiről eleve azt gondolom, hogy nem lesz jó – így pozitív csalódás még sosem ért. Szerintem az élet túl rövid ahhoz, hogy gagyi játékokkal és frusztrációval töltsük, közben pedig elmulasszuk az igazán értékes játékórákat.

Mo

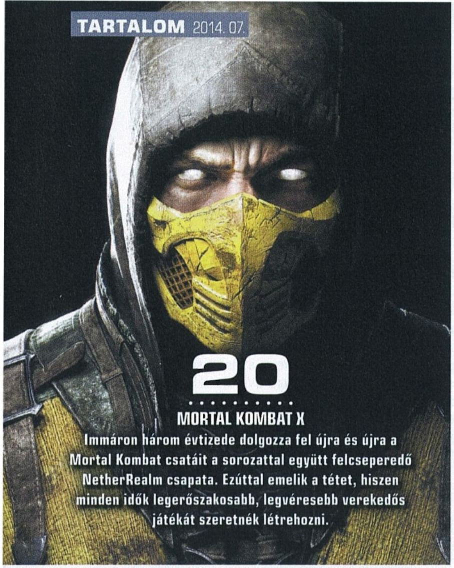
Az elmúlt években több ilyen is akadt. Például a Spec Ops: The Line-tól, a Square Enix Tomb Raiderétől, vagy éppen a Need for Speed: Rivalstől semmit nem reméltem, sőt... És habár egyik játék sem hibátlan, a hangulatukkal alaposan felülmúlták a várakozásaimat.

Lor

Mivel a WildStart így már nem lőhetem el, ezért a South Park: The Stick of Trutht választom. Arra tényleg nem számítottam, hogy a sírvaröhögős gusztustalanságaival együtt egy nagyon király RPG sikeredik belőle, amiben a világon végre mindenkit lefinghatok.

Mahmud

Minden bizonnyal rosszmájú ember vagyok, mert inkább a nagy pofára esések maradnak meg az emlékezetemben. Még szerencse, hogy az utolsó meglepetés óta nem telt el sok idő, a februárban megjelent Shadowrun: Dragonfall ugyanis minden téren lekörözte az alapjátékot.



Tartalom

ELŐZETES

008 The Forest
009 Monstrum
010 E3 2014
012 Sony-mustra
014 Microsoft-mustra
016 Nintendo-mustra
018 Sid Meier's Civilization: Beyond Earth
020 Mortal Kombat X
022 Rainbow Six: Siege
023 Magicka 2
023 GTA V
024 The Sims 4
026 Rise of the Tomb Raider
026 Dead Island 2
027 Arena of Fate
027 Lara Croft and the Temple of Osiris
028 Destiny
030 Assassin's Creed Unity
034 Far Cry 4
038 Homefront: The Revolution
040 Battlefield Hardline
062 Pinball FX 2: Star Wars – Heroes Within
064 Valiant Hearts: The Great War
066 Nether
070 Sniper Elite III
073 Pinball FX 2: Deadpool
074 Sprintires
076 Company of Heroes 2: The Western Front Armies
078 PlayStation Vita játékok
080 Mobiljátékok

HARDVER

094 Hardverhírek
096 SteelSeries Kana v2
097 Hardverbemutató
098 Speedlink Token, Tonos és Gantry
100 Samsung NX30
102 HyperX Fury SSD
103 Hardverbemutató
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

TESZT

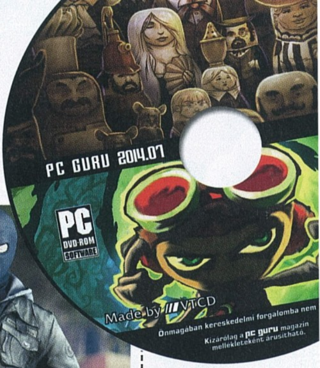
044 GRID Autosport
048 Murdered: Soul Suspect
050 Batman: Arkham Origins – Cold Cold Heart
052 Transistor
054 Munin
055 Transformers: Rise of the Dark Spark
056 WildStar
060 Enemy Front

ROVATOK

082 Második kör: Killing Floor
084 DayZ-rovat
086 Dot-A-lapok
088 Top 5 legjobb vétel
089 Nosztalguru
090 Gondolatébresztő
092 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

DVD-TARTALOM

Dupla teljes játék, rengeteg videó

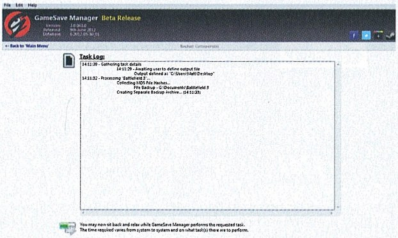


PC GURU LIVE — VIDEOTESZT

A GRID Autosport az autóversenyzős széria legújabb darabja, aminek megjelenését rengetegen várták – köztük természetesen mi is. Chocho volt az a szerencsés, aki még megjelenés előtt kipróbálhatta a Codemasters legújabb üdvöskéjét, de nem igazán volt elragadtatva tőle. Tesztjét elolvashatjátok a 44. oldalra lapozva, de ha a gyorsabb vagy kényelmesebb verdikt hívei vagytok, akkor érdemes lehet DVD-mellékletünket beizzítani, ahol megtalálható a róla készült videotesztünk is. A mikrofon mögött Chocho és Chris.

JÁTÉKVIDEÓK — E3 ELŐZETESEK

Az idei E3 jó néhány meglepetéssel szolgált, elég csak a Battlefield: Hardline vagy a Rainbow Six: Siege bejelentésekre gondolni. De a kiállításon felbukkant pár régóta készülő cím is, mint amilyen a The Division, vagy befutottak biztosra vehető folytatások is, mint az Assassin's Creed: Unity. Ezekben a játékokban most az a közös, hogy mozgóképes bemutatóik megtalálhatók a DVD-mellékletünk „Videók" könyvtárában, remekül reprezentálva, hogy milyenek is lesznek az idei és a 2015-ös év legnagyobb durranásai.



TURKÁLÓ — GAMESAVE MANAGER

Bár a felhőrendszereknek köszönhetően játékállásaink mentése manapság egyre könnyebbé és kényelmesebbé válik (hála a Steamnek), azért jó pár játék akad, amihez még mindig nem készült ilyen kényelmi funkció. Ezért aztán egy rendszer-újratelepítés vagy -elszállás után előfordulhat, hogy mentéseink örökre odavesznek. Ezt meggátolandó érdemes lesz feltelepítenetek az „Extra" könyvtárunkban található Gamesave Managert, ami összegyűjti és lementi az összes játékállásotokat egyetlen helyre. Rettentő hasznos program!

EXTRA TARTALOM — GYIK

Mivel rengeteg levelet, hozzászólást kapunk videojáték témában, és a Játékmentőövben nincs elég hely mindenre választ adni, ezért úgy gondoltuk, összeírunk egy kis útmutatót, megválaszolva a legáltalánosabb, leggyakrabban felmerülő kérdéseket, bemutatva azokat az alapvető programokat és rendszereket, amik egy PC-s játékos életében előkerülhetnek. A gyakran ismételt kérdéseinket most is megtaláljátok DVD-mellékletünkön, ami mellé tettünk egy gamer-szótárat is, ha esetleg egy-két kifejezéssel nem lennétek tisztában.

ÍZELÍTŐ

Nincs is annál jobb, mint amikor a rekkenő hőség elől az ember bemenekül a hűvös szobába, hogy aztán egy kis számítógépezéssel enyhítse a kánikula okozta szenvedést – igaz, amikor ezeket a sorokat írjuk, épp szakad az eső, fekete az ég, és nehéz elhinni, hogy június vége van. A lábló-gatás azonban nem maradhat el, és ebben igyekszik segíteni a PC Guru júliusi száma, amelynek DVD-mellékletére ezúttal nem egy, hanem kettő fantasztikus teljes játékot pakoltunk fel, melyekkel át lehet vészelni a hőséget, vagy épp a komor időt. Teljes játékaink kipróbálása mellett érdemes lesz rákattintani a „Videók" menüpontra is, amely alá az idei E3-as videók legérdekesebb példányait töltöttük fel, megmutatva, hogy mit hoz majd a jövő nekünk, játékosoknak.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: HDV6YKJB

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. szeptember 1-ig** érvényes.

[ÍRTA WILSON] **A múlt hónapban a kánikulát a második világháború legendás ütközeteinek szenteltük (ráadásul tripla dózisban), a nyári vakációt pedig dupla mennyiségű teljes játékkal indítjuk el, két igazi klasszikust csomagolva a júliusi PC Guru mellé.**

Hazugság lenne azt állítani, hogy a PC Guru szerkesztőségének jelentős hányada ne borulna térdre Tim Schafer és a Double Fine csapata előtt az első adandó alkalommal: a 2000-ben alapított stúdió az elmúlt másfél évtized során szinte kizárólagosan klasszikus, minden szempontból egyedi játékokat gyártott, annak ellenére, hogy ez sohasem bizonyult jó döntésnek üzleti szempontból. És bár a bezárás árnyéka a Double Fine-t már többször is fenyegette, ők továbbra is azt csinálják, amit eddig. Éppen ezért is jelent számunkra most akkora örömöt, hogy DF-játékot csomagolhatunk az újság mellé, ráadásul rögtön kettőt!

STACKING

Hogy a PC-re csak 2012 márciusában kiadott Stackingből miért is lett kultuszjáték, azt a képek alapján nehéz lenne megállapítani – fura, babaszerű figurák egy komor világban? Mi ebben a zseniális? Hát minden! A Stacking egy olyan, kisebb feladványokkal fűszerezett, külső nézetes kalandjáték, melynek minden egyes szereplője egy matrjoska baba. Oroszország három dolog exportálásában verhetetlen: a szocializmusében, a vodkában és az ízléstelen szuvenírben, az orosz fajátékban, amely mára minden nagyváros és minden ország elengedhetetlen kellékévé vált a „haszontalan kacatok turistáknak" műfajban.

A végtelenül egyedi, minden szempontból fura stílusválasztáshoz persze hasonló

szavakkal leírható történet társul, amely az iparosodás korában meséli el egy főként gyerekekből álló család történetét, melynek szinte minden tagja rabszolgamunkára kényszerült, miután nem tudták visszafizetni hatalmas adósságukat. Szerencsére a família legfiatalabb tagja, Charlie Blackmore úgy döntött, felkerekedik, bejárja a világot, és kiszabadítja fivéreit, nővéreit, mert az nem járja, hogy gyerekként szenet lapátoljanak, és hasonló kemény munkát végezzenek.

Charlie ugyan teljesen magára van utalva, mégsem védtelen: a nála eggyel nagyobb karakterek szinte bármelyikébe behuppanhat, átvéve fölötte az irányítást. Ezt az ugrálást aztán lehet folytatni az eggyel nagyobb babákkal, egészen addig, míg hősünket már vagy négy-öt réteg nem borítja. Miért is jó szereplőt váltani? Mert így olyan helyekre is eljuthat, ahová másképp sehogy sem: vagy mérete miatt, vagy azért, mert az adott akadály legyőzéséhez csak egy bizonyos szereplő képessége jó. Képesség alatt sok mindent lehet érteni: van baba, amelyik böfög, egy másik tömegeket tud szétoszlatni, de akad, amelyik egy kesztyűvel vágja pofon az előtte állót. Mivel minden egyes feladatot többféleképpen is meg lehet oldani,

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games
FEJLESZTŐ
Double Fine
MŰFAJ
kaland-platformer
MULTI
Nincs

GÉPIGÉNY

2 magos 1,8 GHz CPU, 256 MB VGA (ATI Radeon 3850 vagy jobb), 1 GB RAM, 1,5 GB HDD

INFO

A Psychonauts eredetileg 2005 áprilisában jelent meg, míg a Stacking PC-re 2012 tavaszán érkezett.

ezért nem mindig egyértelmű, vagy kézenfekvő a megoldás – érdemes kísérletezni, siker esetén pedig újból nekifutni, hiszen a Stacking azt is díjazza, ha egy akadályt többféleképpen is megold az ember, vagy összeszed minden egyes babát. Azokból pedig tényleg több tucat van, ahogy küldetésből, és persze helyszínből is, főleg úgy, hogy a PC-s változat már tartalmazza a Stacking egyetlen kiegészítőjét, a The Lost Hobo King DLC-t, ahol Charlie egy teljesen új helyszínen, a Camelfoot-királyságban próbálja megtalálni a mitikus hobókirály tetemét és elveszett koronáját, az alapjátékhoz méltó kalandokba keveredve, mind a hangvételt, mind a tartalmat tekintve.

A Stacking mindezt egy varázslatos külsővel, egy komor, nem éppen vidám, mégis pazar stílussal tálalja, amit a komolyzene fantasztikus zongoraművészeinek darabjai és a

Nem, a képen nem Gandalf látható, hanem a Stacking egyik visszatérő figurája, a hobó.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Telepítés, aktiválás

Ebben a hónapban nem a megszokott formában kínáljuk a teljes játékainkat, hiszen a magazin mellé két változatot csomagoltunk. A DVD-n a másolásvédelemmel nem rendelkező kiadást találjátok (amely akár Linuxra vagy Macre is felrakható), amit a hagyományos módon, a telepítőfájl elindításával installálhattok, így netkapcsolat nélkül is élvezhetitek a kalandokat. Ezen felül viszont a steames változatot is a magazin mellé csomagoltuk, viszont ehhez nem jó a DVD-n található telepítő, a játékokat a Steamen keresztül kell letöltenetek! **A DVD-tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell felhasználni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a DVD tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, amit már beválthattok a Valve áruházában. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

némafilmek stílusjegyei foglalnak egy megkapó, és minden szempontból egyedi keretbe. És mivel pár gombnál és pár szónál többet egyáltalán nem használ, ezért azok is remekül ellehetnek vele, akiknek amúgy gondot jelent az idegen nyelv megértése, vagy az irányítás komplexitása.

ATI videokártyák esetében előfordulhat, hogy a Psychonauts működése során villogó textúrákkal és véletlenszerűen eltűnő tereptárgyakkal találkoztok. Erre sajnos csak egy megoldás létezik, a 13.12-es (vagy ennél régebbi) Catalyst-driver feltelepítése. A grafikai bug az Nvidia-kártyák többségén nem jelentkezik, így ott ezzel a problémával nem kell megküzdeni.

PSYCHONAUTS

Második teljes játékunk nem mai darab: a Psychonauts jó kilenc évvel ezelőtt, 2005 áprilisában jelent meg, azonban annak a rendkívül zártkörű csoportnak a tagja, amibe kizárólag olyan játékok kerülhetnek be, melyek még közel egy évtized elteltével is ugyanolyan szórakoztatóak, frissek és élvezhetőek, mint a megjelenésük idején. A 3D-s platformjátékok műfaja nem egy olyan stílus, ahol sok előrelépés vagy innováció történt volna 2005 óta, ráadásul a Psychonauts megjelenését követően szinte már csak Nintendo-platformokon lehet ehhez hasonló játékokkal találkozni.

Az „ehhez hasonló" kizárólag a játékmenetre értendő: a körítés, a téma és az előadásmód maximálisan egyedi, pont úgy, ahogy minden más Double Fine-játék esetében. A Psychonauts ugyanis meglehetősen elmebeteg, méghozzá szó szerint: főhőse, Raz egy cirkuszból menekülve téved be a kormány egy titkos nyári táborába, ahol tehetséges kisgyerekeket képeznek ki agyturkászásra – és itt nem a traumák kibeszéléséről van szó, a folyamat ugyanis mások elméjének felfedezéséről szól, legyőzve belső démonaikat, megoldva megoldhatatlannak hitt problémáikat, kiderítve féltve őrzött titkaikat. Bár Raz véletlenül keveredik bele ebbe a körbe, villámgyorsan az események középpontjában találja magát, miután kiderül, hogy nemcsak az agyturkászáshoz van őstehetsége, de sikeresen belekeveredik egy összeesküvésbe is, melynek célja az emberiség tudatának elfoglalása. Az pedig nem éppen szép dolog, főleg ha gyerekeket használnak fel hozzá.

Bár az alaphelyzet valamennyire normálisnak tűnhet, a Psychonauts minden, csak nem normális vagy átlagos: egészen elképesztően szürreális, a Tim Burton filmeket idéző karakterei és pályái, na meg a Double Fine utánozhatatlan humora

A játékok aktiválása és telepítése ezúttal kissé máshogy zajlik, így mindenképp olvassátok el a fenti útmutatót!

miatt már alapból teljesen más élményt nyújt, mint bármilyen más platformjáték. És ez nemcsak a kacifántos történetére, na meg az elképesztően furcsa szintjeire értendő, de a játékmenetére is, melybe némi szerepjáték-vegyületet is sikerült fecskendezni. Az ősi indiántemetőre épített táborban, és persze magukban az elmékben is rengeteg kisebb-nagyobb cucc található és vehető fel: a nyílhegyek valutaként funkcionálnak, ezekből lehet új, a továbbjutást és a kimaxolást segítő tárgyakat vásárolni, míg a színes sziluettek bezsebelésével Raz szintje növelhető, olyan új képességeket nyitva meg ezáltal, mint a telekinézis, a levitáció, a tűzlabdahajigálás, vagy épp az agykontroll. Ezek használatára szükség is lesz, hiszen rengeteg az ellenfél, és a nagyobb pályák végén még ötletes, és persze kifejezetten kemény bossok is vannak, akiket nem lesz sétagalopp a padlóra küldeni, de Raz képességei jól jönnek a rengeteg logikai feladvány megoldásához is. Persze nem kell semmi bonyolultra gondolni, csupán kisebb fejtörőkről van szó, melyek pár perc alatt vígan megoldhatók.

Önismétlésre, unalomra mégsem lehet számítani: az elborultabbnál elborultabb pályák, karakterek és helyzetek egyáltalán nem ismétlődnek, és még a sokadik órában is képesek újat mutatni, vagy épp meghökkenteni. A Psychonauts minden szempontból zseniális játék, a műfaj igazi alapműve, amit megfosztott a megérdemelt sikertől és elismeréstől a kiadói feladatokat ellátó Majesco Entertainment csapnivaló munkája. Az idő, és persze a Psychonauts rajongótábora mégis a Double Fine-t igazolta – ha annak idején lemaradtál erről a klasszikusról és a hasonlóan pazar Stackingről, akkor most itt a remek lehetőség, hogy pótold: ennyire egyedi és szürreális élményben talán soha többé nem lesz részed!

A kora ellenére a Psychonauts még mindig kifejezetten szép tud lenni, főleg HD-felbontásban.

RADAR ALATT

THE FOREST

[ÍRTA CHOCHO] **Közhelyes kérdés, hogy mit tenne az átlagember, ha egy lakatlan szigetre kerülne, a The Forest alkotói viszont pontosan erről fantáziálnak. Igaz, az ő álmaik jóval sötétebbek a Bear Gryllsen nevelkedett szobatúlélők unalmas elképzeléseinél.**

Hősünk, akinek se neve, se arcképe, egy repülőgép-szerencsétlenség egyetlen túlélőjeként kászálódik ki a roncsok közül. Azaz hogy talán mégsem csak ő maradt életben: kisfia, aki a mellette lévő ülésben utazott, az ismeretlen szigetet benépesítő vademberek karmai közé kerül. Hősünk tehát nem ér rá legyek urását játszani; mihamarabb össze kell szednie magát, hogy bejárva a gigantikus erdőt, megtalálja egy szem gyermekét. Persze semmi sem utal rá, hogy a srác még életben van, de hát a remény hal meg utoljára, a The Foresthez hasonló túlélőjátékok pedig pont ezt a csalfa tüneményt meglovagolva próbálják elhitetni velünk, hogy a mostoha körülmények ellenére is van esélyünk az életben maradásra.

ADATOK

KIADÓ
Endnight Games

FEJLESZTŐ
Endnight Games

MŰFAJ
túlélőhorror

MEGJELENÉS
2014.05.30. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Miasmata
2012 (IONFX STUDIOS)

Rust
2013 (FACEPUNCH STUDIOS)

ERDEI SÉTA

A The Forest stílusát tekintve túlélőhorror-játék, ám ez esetben a túlélés nem a lőszeren és életerőcsomagon való spórolást jelenti, hanem komplett dzsungelharcot a természet elemeivel. A belső nézetben irányított karakter fázik, éhes, fáradt és kiszolgáltatott, és csak egy „Túlélés kezdőknek" című könyvből sajátíthatja el az erdei mindennapok kötelező rutinját, úgymint a vadászatot, a bungalóépítést vagy a tűzrakást. E könyvecske az egyetlen igazi barátunk a Forestben: majdnem minden benne van, amire szükségünk egy szuszra felfedezzük. Arról már nem is beszélve, hogy vannak, akik nem annyira örülnek a botcsinálta túrázónak.

TÚLÉLNI MINDEN ÁRON

A The Forest már említett bennszülöttei az erdő alatt húzódó barlangokban élnek, és néha előmerészkednek a felszínre, hogy vadásszanak ránk. A játék még alfa állapotú, a Steam Korai Hozzáférés program keretén belül érhető el, és bár a túlélési elemek gyakorlatilag végleges formában vannak jelen, a harc és a menekülés elég kezdetleges, holott az erdőlakók a legváratlanabb helyekről képesek előbukkanni. Eleinte csak emberi lényekkel találkozunk, ám később torz szörnyszülöttek is az életünkre törnek, így lehetséges, hogy a teljes verziós játékban a természetfelettinek is jut szerep. Egyelőre azonban a cél, azaz emberünk fiának megmentése nem elérhető, és ki tudja, mikor kerül olyan állapotba a The Forest, hogy befejezettnek tekinthessük a kalandot. A játék 15 euróért korrekt áron kapható, de mi azt javasoljuk, hogy azért az első bétát még várjátok meg a vásárlással.

A The Forest több hasonlóságot mutat a Rusttal, mint az Amnesiával, de ez a szélsőséges keverék mégis jól áll neki.

lehet – igaz, az ember legjobban mindig a saját kárán tanul, és ez sajnos akkor sincs másként, ha az elkövetett hiba az életébe kerül. Ezért hát a Forest napokban méri, hogy mennyire vagyunk ügyes túlélők. Jómagam eleinte a második napig sem húztam, de kitapasztalva az erdő csapásait, egyre messzebb és messzebb jutottam, pár óra játékot követően pedig már egy masszív faházat készültem felépíteni a tengerparton. Az építkezés és a craftolás, azaz a különböző alkotóelemek hasznos holmikká kovácsolása nagyon fontos elemei a játéknak, hisz hősünkről magunknak kell gondoskodnunk, a bejárható vadon pedig túl nagy ahhoz, hogy

Vajon szerencsésnek mondhatja magát egy repülőgép-katasztrófa túlélője, ha egy rémálmokkal és szörnyekkel teli szigetre pottyan...?

MONSTRUM

[IRTA CHOCHO] **A félelemnek sokféle arca van, azt az ábrázatát viszont, amiből szikrázó, forró láva szivárog, az ember mindössze egyszer nézheti meg közelről: a halála pillanatában. És mivel a halál végleges, ezért bizony az újjászületés sem több merő illúziónál.**

Bár odavagyok az Amnesia-sorozatért, számomra a horror igazi esszenciáját még mindig a Penumbra képviseli, melyben egy szerencsétlen fiatalembert irányítva kell bebarangolnunk egy grönlandi kutatóbázist. Szívem repes ugyan, amiért a lovecrafti horror a játékok körében is egyre elterjedtebb, azért bánom, hogy a környezet a legtöbb ilyen programban nem merészkedik messzebb az időben a huszadik század első felénél. Épp ezért várom nagyon a Monstrumot, mely talán korunk Penumbrájaként még a Frictional Gamesnek is mutathat egyet s mást.

AMNESIA: THE ABANDONED SHIP

A Monstrumból egy nagyon korai alfaváltozatot volt szerencsém kipróbálni, mely a mai divattal szembehelyezkedve nem vásárolható meg pénzért. Noha az ember azt hinné, hogy egy korai, még kidolgozatlan póttextúrákkal felvértezett, szaggatós, abszolút kezdetleges horrorjáték inkább csak komikus lehet, mintsem ijesztő, azért meg kell, hogy mondjam: nem egyszer kellett letennem a fejhallgatót az amúgy verőfényes irodában játszva, mert a Monstrum hangulata és a Penumbrából átemelt játékelemek még alfafázisban is képesek voltak a frászt hozni rám. Holott elsőre minden nagyon átlagosnak tűnik: egy amnéziában szenvedő férfit irányítunk, aki egy süllyedő teherhajón tér magához, és egy szál zseblámpán kívül semmije sincs. A célunk annyi, hogy lejussunk a hajóról, a dolgunkat viszont nehezíti, hogy egy mutáns szörnyeteg járkál a szűk folyosókon. Harcolni nem tudunk, a bestiát legfeljebb elkerülni lehet, és amennyiben észrevesz, jobb, ha azon nyomban futásnak eredünk vagy elbújunk egy szekrényben, mert ha utolér bennünket, végünk. A halál a Monstrumban, akárcsak a valóságban, végleges: mentés és gyógyszercsomag nincs, szóval nem árt óvatosnak lenni. Van helyettük rengeteg riasztóval ellátott kamera, amik vonzzák a lényt, a továbbjutás kulcsát pedig rejtélyes üzenetek jelentik, amiket felszedve hősünk jegyzeteket ír a naplójába, hogy azok alapján tervezhessük meg a következő lépést.

ADATOK

KIADÓ
Team Junkfish

FEJLESZTŐ
Team Junkfish

MŰFAJ
horror

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

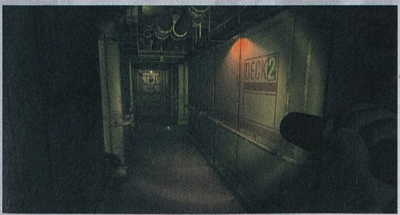
Penumbra: Black Plague
2008 (PARADOX)

Amnesia: The Dark Descent
2010 (FRICTIONAL GAMES)

SÜLLYEDŐ HAJÓ

Ez eddig pontosan olyan, mint egy Amnesia-epizód, igaz? Nos, korántsem: a Monstrum ugyanis, hasonlóan az egyébként vacakul sikerült Daylighthoz, procedurálisan generált pályát használ, azaz a motor minden egyes halálkor újraépíti a hajótestet. Magyarán nem lesz két egyforma végigjátszás, mert a helyszín újra és újra átalakul majd, sőt, a fejlesztők ígéretei szerint szörnyből is háromféle lesz, melyek közül a játék véletlenszerűen fogja kiválasztani az aktuális teremtményt. Ezeknek a végleges változatban más-más képességeik lesznek, az alfában viszont még csak egy ellenfél szerepelt, amely úgy nézett ki, mint egy lávából gyúrt gólem. Külsőre nem volt olyan ijesztő, de a tudat, hogy bárhol lehet, fokozta a játék keltette félelemérzést. Ha pedig egy program már alfaállapotban is ijesztő, elképzelni is szörnyű, milyen lesz, amikor végre befejezik a fejlesztését. A Monstrum az egyik legígéretesebb őszre ígért horrorjáték, bízzunk benne, hogy a skót Team Junkfish csapata nem szúrja el a dolgokat.

A Daylightban is látott alapötletet a Monstrum ha nem is szépen, de legalább élvezetesen és tartalmasan valósítja meg.



Az Amnesia és a Penumbra óta már nem lepődünk meg, ha egy horrorjátékban nem lehet harcolni. Szerencsére ezt a nemes hagyományt a Monstrum is megtartja: a fény sokkal hatásosabb a golyónál!

E3 2014

[ÍRTA WILSON] ***Ez is lezajlott: mire ezeket a sorokat olvassátok, már majd egy hónapja véget ért a 2014-es E3, a kiállítás, amire mindig egy évet várunk, és az a pár nap olyan gyorsan lepereg, mintha csak percek telnének el. Idén azonban mégsem volt felhőtlen az öröm, hiszen a tavalyi izgalmakkal szemben ezúttal egy meglehetősen hagyományos, nem túl mozgalmas kiállítást kaptunk.***

A tavalyi expónak könnyű dolga volt: 2013 volt az az esztendő, mikor annyi év várakozás után a Microsoft és a Sony is kiterítette a lapjait, bemutatva a PlayStation 3 és az Xbox 360 utódját, márpedig két teljesen új hardver hátán könnyedén lovagolhat egy kiállítás, anélkül, hogy különösebben sok szoftvert kellene kicipelni rá. Idén azonban már nem volt új hardver, mind a PlayStation 4, mind az Xbox One hónapok óta a piacon van, így a nagy kiadóknak és vállalatoknak arra kellett fókuszálniuk, ami minket is a legjobban érdekel: a játékokra.

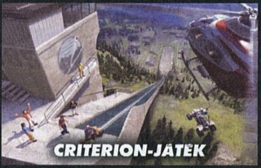
Elvégre mi másért venne az ember 100 ezer forintnál is többe kerülő konzolt, és miért fejlesztené hasonló mennyiségű pénzért a játékra befogott PC-jét? Most jó darabig nem fogják visszafogni a fejlesztéseket a kiöregedett hardverek: az új masinák erősek, még sokat tudnak, és a rájuk megálmodott játékok évről évre egyre fantasztikusabban néznek ki. Ennek kiváló bizonyítékai voltak a Microsoftnál és a Sonynál is felbukkanó Ubisoft-termékek, melyeknél egyértelműen látszik, hogy épp mekkora minőségi ugrásnak vagyunk szem- és fültanúi. Az Assassin's Creed kifejezetten döbbenetes Franciaországa, a Far Cry 4 meseszép Himalájája, a The Division alaposan megtépázott New Yorkja és a Homefront diktatórikus Philadelphiája mind olyan vidék, amelyben öröm lesz elveszni.

Ráadásul a szokásos E3-as menetrend is borult kicsit, hiszen a legtöbb bemutatott játék már idén, alig pár hónap múlva a boltokba kerül, így most kivételesen csak nagyon kevés olyan cím van, amire még tényleg éveket kell várnunk – és ki tudja, addig mi történik velük, elég csak a hullámsírba küldött Rainbow Six: Patriotsra gondolni, vagy az expó örökös hiányzóira, melyek egyszer kint voltak, azóta viszont nyomuk sincs. Ezért idén inkább már nem is emlegetjük fel a Prey 2-t, a Furious 4-t, a Beyond Good and Evil 2-t, vagy a Fallout 4-et – egész egyszerűen nem tudjuk, mi lett velük, és inkább nem tépünk fel fájó sebeket...

De hát ez már csak egy ilyen biznisz: álmokat adnak el nekünk, és mi örömmel habzsoljuk be őket. Néha koppanunk, néha csak kicsit csalódunk, néha pedig minden képzeletet felülmúlóan jó dolgokat kapunk – hogy az idei kínálatra miként fogunk majd emlékezni, az úgyis kiderül a 2015-ös E3 után!

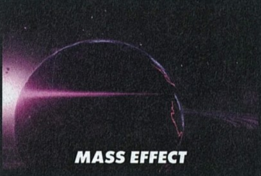
STAR WARS BATTLEFRONT

■ Tavaly még csak egy teasernek is nehezen nevezhető videócskát láttunk róla, idén pedig... egy szintén semmit se mutató fejlesztői naplót, amelyben a DICE közreműködői ezerszer elmondták, mekkora megtiszteltetés a Star Wars-sorozaton dolgozni, bevágtak pár abszolúte kezdetleges, bár döbbenetesen jól kinéző jelenetet az Endorról, aztán kalap-kabát, mentek haza. 2015-ben mutatnak legközelebb újabb képkockákat.



CRITERION-JÁTÉK

■ A Need for Speed: Most Wanted kiadását követően teljesen összeomlott, alig pár fősre zsugorodott Criterion Games szerencsére nem szűnt meg, sőt: formabontóan új játékot készítenek épp. Igaz, neve még nincs, és meglehetősen szélsőséges ötleteket próbálnak összeházasítani benne, hiszen a versenyzős játékban ATV-ket, helikoptereket és szárnyas repülőruhát is lehet irányítani.



MASS EFFECT

■ Azt már elég régóta tudjuk, hogy a botrányba fulladt trilógia befejezése óta dolgozik a Mass Effect-sorozat következő fejezetén a BioWare, de az E3-on végre mutattak is belőle valamit. A fejlesztés korai státusza miatt csak egy haragos krogant és pár új páncélt láthattunk, így még azt se tudni, miként fogják hívni az ME-t. Egy dolog azonban biztos: a fejlesztést már az új BioWare, a Montreal végzi, a főcsapat ugyanis máson dolgozik.

BIOWARE-JÁTÉK

■ Mégis mit csinál akkor az Edmonton? Ezt pontosan mi sem tudjuk, az Electronic Arts-konferencián valamiért szinte csak semmitmondó, érdemleges tartalommal nem rendelkező teaserek voltak, és ez alól a név nélküli BioWare Edmonton-játék sem kivétel. Annyit lehet csak róla tudni, hogy aktuális témákkal és problémákkal foglalkozik egy teljesen új, de maximálisan hihető világban.

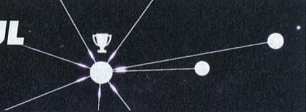
SÚLYOS BAJBAN A CRYTEK?

Habár az idei E3-at egyáltalán nem hagyta ki a Crytek, úgy tűnik, nincs minden rendben a német gyökerű cég háza táján. Tavaly még ők voltak az expó sztárjai, hiszen a lehengerlően jól kinéző Ryse: Son of Rome az expó egyik legimpozánsabb, még ha nem is a legjobb játéka volt, amely az Xbox One nyitókínálatának talán legjobban sikerült darabja lett a Forza Motorsport 5 mellett.

FRANKFURTI GONDOK

Azt már a kiadása előtt is tudtuk, hogy a fejlesztése nem ment zökkenőmentesen – eredetileg a Crytek Budapest Kinect-exkluzív címe volt, aztán előbb pedig a Kinect, mint irányítási forma halt ki alóla, utána pedig maga a stúdió –, azt azonban mi sem gondoltuk volna, hogy annyira sok pénzt és energiát költött rá az érthetetlenül kevés játékot gyártó Crytek, hogy a pletykák szerint a csőd szélére sodródott. A Homefrontot gyártó Crytek UK-től 2011 óta már 30-an vándoroltak el, de a világ más részein lévő Crytek-stúdiók sem állnak túl jól. A híresztelések szerint hónapok óta problémás a fizetések kiadása, emiatt rekord alacsony szinten áll a morál, és egyre többen mondanak fel. A német Gamestar egyenesen odáig ment, hogy meglebegtette a csőd lehetőségét is: értesüléseik szerint a Crytek jelenleg is befektetőket vagy potenciális vevőket keres, a F2P-játékokba menekülve próbálva megmenteni a szebb napokat is látott céget. ◪

HAMAROSAN INDUL A GOG GALAXY



Megelégelte az évek óta komoly fejlesztésre szoruló, csak hellyel-közzel felhasználóbarátnak nevezhető letöltőprogramjának korlátait a GOG, a „Klasszikusok újrajátszva" rovatunk támogatója, a régi játékok legjobb lelőhelye: új klienst készítenek. A keretprogram a CD Projekt Red nyári konferenciáján debütált, és a leginkább úgy írható le, mint egy egyszerűsített Steam / Origin / Uplay, amely keretbe foglalja a portált, annak játékait és felhasználóit. A Galaxy használata száz százalékosan opcionális, a másolásvédelmet, a kötelezően betartandó szabályokat tűzzel-vassal írtó GOG nem akar a vevői nyakában lihegni. Miért éri meg akkor mégis használni? Mert segítségével pár kattintással elérhető minden megvásárolt játék (melyek frissítése végre automatikussá is válik), tartható a kapcsolat az ismerősökkel, achievementek szerezhetők és oszthatók meg. És ha ez nem lenne elég, a GOG még a felhasználók legfőbb vágyát is megvalósítja a cross-playnek hívott funkcióval: ennek lényege az, hogy a különböző kliensprogramok felhasználói anélkül játszhatnak együtt, hogy ahhoz valamiféle kiegészítőt vagy más segédprogramot kellene feltelepíteni – vagyis ha mondjuk két ismerős System Shock 2 multizna, többé már nem jelent akadályt az, ha az egyik példány a GOG-on, a másik pedig a Steamen lett megvásárolva. A Galaxy pontos megjelenési dátummal még nem rendelkezik, de egyáltalán nem kizárt, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már el is kezdődött a bétateszt. ◪

A GURUSOK KEDVENCEI

BATE	CHRIS	CHOCHO	WILSON
1. Far Cry 4	1. No Man's Sky	1. Doom	1. Civilization: Beyond Earth
2. AC: Unity	2. Tom Clancy's The Division	2. Bloodborne	2. No Man's Sky
3. Batman: Arkham Knight	3. Witcher 3	3. Witcher 3	3. Destiny
4. Rise of the Tomb Raider	4. Rainbow Six: Siege	4. Projcet CARS	4. Far Cry 4
5. Crackdown	5. Far Cry 4	5. Uncharted 4	5. Homefront: The Revolution

A HELYHIÁNY ÁLDOZATAI

FIFA 15

HUNT

WORLD OF SPEED

NO MAN'S SKY

DEVIL'S THIRD

DOOM

E3 2014

PS3 PS4

SONY-MUSTRA

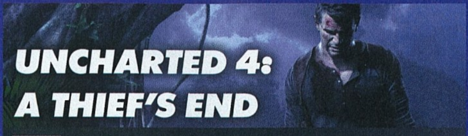
[ÍRTA WILSON] **A PlayStation 4 bemutatásával elkezdődött folyamat idén is folytatódott: a Sony ezúttal is megkímélte E3-as prezentációja közönségét a grafikonoktól és üzleti ábráktól, és a vevőkért jelenleg is zajló háborúban a hozzájuk méltó magabiztossággal sorakoztatták fel az érveket a PlayStation 4 megvásárlása mellett. Van is miért boldognak lenniük: áprilisig bezárólag már 7 millió PS4 talált gazdára, és mivel még mindig vannak országok, ahol annyira gyorsan fogy a hardver, hogy a beszerzés nehézkes, ezért kijelenthető, hogy a jelenlegi tempó nemhogy lassult volna, de őszre talán még minden eddiginél többen lesznek hajlandók beruházni a gépre. Lesz is miért: már az exkluzívok mennyisége is az Xbox One fölé tornyosul, hát még a változatosságuk és a minőségük!**

BLOODBORNE

A modern játékosokat és a miattuk nem éppen egészséges ciklusban zajló játékfejlesztést ismerve még mindig döbbenetes, hogy miként lehet egy technológiai szempontból súlyos lemaradásban lévő, ultramagas nehézségi fokú, hatalmas kitartást megkövetelő akció-RPG-ből az év legnagyobb szenzációja. A Dark Souls 2 érdemei vitathatatlanok, ahogy a sorozat jelentősége is. Tudja ezt az a Sony is, amely annak idején passzolta az első rész kiadását, és mivel időgépük nincs, ezért nem a múltban, hanem a jelenben igyekeznek helyrehozni a baklövésüket, komoly összegeket szánva a PlayStation 4-exkluzív Bloodborne-ra, amely lényegében nem más, mint a Dark Souls újrakeverése, teljesen új technológiai alapokra helyezve. A feladatot a From Software annyira komolyan veszi, hogy a BloodBorne-on az eredeti Dark Souls csapat, és nem az annak folytatását legyártó különítmény dolgozik. A helyszín ezúttal egy ősi, fiktív, középkori város, Yharnam, amely egykoron a gyógyíthatatlannak hitt betegségek orvoslásáról volt híres, a játék kezdetekor azonban már a rá szállt átokról hírhedt, amely miatt a település lakossága szörnyként kénytelen tovább élni. Névtelen hősünk feladata Yharnam kipucolása, méghozzá a Dark Souls játékmenetét használva, így felejthetetlen csatákra, lenyűgöző helyszínekre, és az egekbe szökő vérnyomásra lehet számítani valamikor 2015-ben.

LITTLEBIGPLANET 3

A brit MediaMolecule annak idején megfogadta, hogy több LittleBigPlanet-epizódot nem gyártanak, a Sony azonban érthető okokból nem akarja parlagon hagyni a sorozatot, így kompromisszumos megoldás született: harmadik rész készül, de azt már a szintén brit Sumo Digital gyártja, amely a zseniális autós játékairól (például a fantasztikus Outrun remakeről) ismert. A PS3-ra és PS4-re egyaránt megjelenő LBP3 éppen ezért is nem készül forradalmi újításokra, sőt: mindmáig működő játékmenete, stílusa és messzemenőkig szerethető stílusa cseppet sem változik, csak épp az irányítható szereplők köre bővül. Zsákfiú mellé új zsákállatok költöznek: Oddsock egy kutyaszerű, négy lábon közlekedő figura, aki képes a falakról elrugaszkodni; a madarakra emlékeztető Swoop szabadon repkedhet a pályán, és még akár tereptárgyakat is felkaphat; a hatalmas Big Toggle erejét és súlyát használva gyűri le a terep akadályait, míg társa, Little Toggle apró méretével furakodik be mások számára elérhetetlen nyílásokba. Kihívásból, tartalomból ezúttal sem lesz hiány, az LBP3 teljes kompatibilitást ápol az első két résszel, ennélfogva minden egyes pálya azonnal beimportálható ebbe az epizódba is, így már a megjelenés napján szó szerint több százezer szintet lehet leszólítani a hálózatról.



UNCHARTED 4: A THIEF'S END

Mindig riadalmat keltő jel, ha egy neves stúdiótól kulcsfontosságú emberek kezdenek távozni, főleg, ha egy olyan patinás csapatról van szó, mint a Naughty Dog, amely a PlayStation 3 megjelenése óta valósággal szárnyal, legyártva az éppen aktuális Sony-főplatform leggyönyörűbb, legfantasztikusabb játékait. Az Uncharted-sorozattal játéktörténelmet író ND háza táján mostanság sajnos nincs minden rendben: márciusban a széria kreatív feje, a tíz éve csapattag Amy Hennig távozott (méghozzá meglehetősen viharos körülmények között: még mindig nem tudni, kirúgták-e), májusban pedig az ekkor még hivatalosan be nem mutatott Uncharted 4 direktora, Justin Richmond. Sajnos az E3 után se tudtuk meg, hogy éppen mi lehet a színfalak mögött, az azonban már biztos, hogy a 2013 novemberében még csak Unchartednak hívott PlayStation 4 exkluzív epizód a sorozat negyedik felvonása lesz. Természetesen az alapok maradnak, így most is Nathan Drake-et, korunk fiatalos Indiana Jonesát irányíthatjuk, aki az U3 óta eltelt évek alatt berozsdásodott, és kiesett az ókori kincsek felkutatásának mókuskerekéből. Drake mégis életének eddigi legnagyobb kalandjában fog részt venni, bejárva a Föld számos pontját, megpróbálva utánajárni egy kalózkincs körüli összeesküvés-elméletnek, menet közben ellenfelek százait puffantva le, pont úgy, ahogy eddig. Már alig várjuk: történjen bármi is a csapattal, ez azért még mindig a pazar Uncharted-sorozat tagja lesz!

THE LAST OF US REMASTERED

Addig üsd a vasat, amíg meleg, vagy ha kihűlt, hát izzítsd fel újra – valami ilyesmi járhatott a fejében azoknak a kiadóknak, melyek a PlayStation 3 korszakban sorra adták ki többéves játékaik HD-változatát, szinte teljes árat kérve minimális kozmetikázásért. Ha viszont a Naughty Dog Last of Usáról van szó, talán megbocsátunk, elvégre a 2013-as esztendő és az előző konzolgeneráció legfantasztikusabb játékaként könyveltük el, amely a PS3 képességeit a csúcsig toló, döbbenetes látványvilággal, fantasztikusan kidolgozott karaktereivel, a road movie-kat idéző történetvezetésével és félelmetes, barbár világával örökre belopta magát a szívünkbe. Lehet, hogy még korai máris „felújítani" – alig egy év telt el a megjelenése óta –, de a Sony és a ND mégis bevállalja. A The Last of Us: Remastered tulajdonképpen egy rendezői változat lesz, amely megduplázza a képkockák számát (helló, 60 fps!), jelentősen feljavítja a textúrákat, felhúzza a felbontást 1080p-re, extra rendezői kommentárt fűz a legfontosabb jelenetekhez és helyszínekhez, és a lemezre égeti a Last of Us összes letölthető tartalmát. Nem egy hirtelen jött, kósza ötletről van szó, a Remastered fejlesztése már az alapjáték befejezését követően elkezdődött, és július 30-án már meg is jelenik. Ha tavaly kihagytad, mert nem volt konzolod, akkor tudd, hogy ezért bizony megéri egy PS4-re beruházni!

LET IT DIE

Vannak az olyan játékok, mint az Uncharted 4, melyek már egy rövidke, semmitmondó teaser-videóval is azonnal magukra vonják a figyelmet, és vannak az olyanok, mint a Let it Die, melyek létezéséről még akkor is nehéz értesülni, mikor már komplett gameplay-videók is megjelentek róla. Hogy ez a 2014-es E3 legdurvábban eltemetett játéka-e, az nehezen vitatható, de vajon megérdemelten felejtkezett el róla mindenki? Aligha: a Let it Die annak a Grasshopper Manufacture-nak a szüleménye, amely már 1999 óta ontja magából az egyedibbnél egyedibb, de a kasszáknál rendre elhasaló játékokat, kiélvezve a stúdiót vezető Szuda Goicsit övező dicsfényt, learatva kultuszának gyümölcseit... és eltapsolva az éppen mögéjük álló kiadó pénzét. Ezért nem is meglepő, hogy a Let it Die (korábbi nevén Lily Bergamo) is egy vérgőzös, teljesen őrült akciójáték lesz, amely a japán és a nyugati kultúrából táplálkozva mutatja be a nem túl távoli jövő, a 2043-as esztendő mérhetetlen erőszakosságát. A PlayStation 4-exkluzív, a japán online biznisz meghatározó szereplője, a GunGho Online Entertainment támogatását élvező hack and slash nem dobozos, hanem szabadon letölthető, free-to-play termék lesz, online-centrikus, a szintlépésre és a pontszerzésre építő, addiktívnak szánt játékmenettel, és annyi vérrel, amennyit csak egyetlen képernyőre lehet fröcskölni. Kérjük, tegyék meg tétjeiket: vajon a Grasshoppertől megszokott hipererőszak megtalálja a közönségét PS4-exkluzívként, vagy megint egy pénztemető lesz...?

THE ORDER 1886

A játék, amely ha nem konzol-exkluzív lenne, rég egy címlapos előzetesre volna érdemes – a The Order 1886 már a tavalyi E3-on is képviseltette magát, ám akkor egy látványos, de sokat nem mondó teaseren kívül nem sokat lehetett róla tudni. Eddig: ez az esztendő volt az, mikor végre lehullt a lepel, és kiderült, hogy pontosan milyen is lesz a jobbnál jobb PSP-játékokat gyártó Ready at Dawn első nagykonzolos próbálkozása. Röviden és tömören: nagyon, nagyon szép, már-már a Naughty Dog színvonalával vetekedő, elképesztően jól festő, a PS4 erőforrásait alaposan kihasználó TPS, amely egy alternatív történelmet, az 1886-os esztendő steampunkos Londonját hivatott bemutatni. Világában lovagok rendje védi az emberiséget a Földet ellepő, az emberekből kifejlődött szörnyektől. Az évszázadok óta zajló konfliktus nyűgjeit csak tetézi, hogy a kevéske életben lévő fajtársunk közti társadalmi szakadék annyira hatalmasra nőtt, hogy még egy felkelés is kirobbant a jómódúak ellen. Nem egyszerű a helyzet, de az Order megoldása letisztult: nem kell benne mást csinálni, mint agyonlőni mindenkit. A Gears of Wart idéző, fedezékrendszert használó játékmenet egyelőre nem tartogat sem sok meglepetést, sem innovációt, sőt, a suta karakteranimációk, a csapnivaló mesterséges intelligencia miatt kissé talán kiábrándító is volt az, amit mutatott magából, de a tényleg egyedi, kifejezetten hangulatos világa, és a már most, a kiadása előtti évben is elképesztően magas színvonalú megjelenítése okán mindenképp egy olyan játék, amire muszáj figyelnie minden PS4-tulajnak.

MICROSOFT-MUSTRA

[ÍRTA CHACHA] **A Microsoft a tavalyi szereplését sokszorosan múlta felül az idei felhozatallal, amely Phil Spencer újdonsült xboxos fejesnek köszönhetően a keményvonalas játékosok által várt alkotásokra koncentrált. Nem voltak unalmas indie-címek vagy kinectes borzalmak, sőt, utóbbi platformot az MS szép csendben halálra ítélte: külföldön már kapható az árcsökkentett, Kinect nélküli Xbox One-csomag, és bár a gép Magyarországon hivatalosan még nem kapható, szeptembertől végre mi is fejes ugorhatunk a nyugaton már több mint fél éve megjelent masina kínálatába. Azaz pont jókor, ugyanis az E3-on bemutatott játékok láttán a legszőrösszívűbb antimicrosoftos konzollovag is meggondolja, hogy beruház-e az Xbox One-ra, elvégre ősztől tényleg lesz mivel játszani a konzolon.**

FABLE LEGENDS

A Fable-sorozat első kurrens generációra tervezett folytatása a Microsoft egyik nagy exkluzív címe, és mint ilyen, az ember elvárna tőle egy hátborzongatóan izgalmas bemutatkozást – nos, mindennek ellenére az MS egy meglehetősen lagymatag és látványosan félkész stádiumú demót mutatott a programból, aminek végső állapotára éppen emiatt botorság lenne következtetni. Két dolog mindenesetre nyilvánvalóvá vált a rövid prezentáció során: a Lionhead elsősorban a többjátékos komponensre koncentrál, megfűszerezve a meseszerű univerzumot egy kis MMO-sóval, illetve az Unreal Engine 4 nagyon jól teljesít, ha megfelelő kezek foglalkoznak vele. A játék legnagyobb újdonsága a négyfős kooperatív multi, ami az amúgy egyszemélyes sztoriba ültetve lehetővé teszi, hogy a barátainkkal együtt induljunk útnak Albionban. Van azonban egy ötödik résztvevő is: ő a játékmester, aki a küldetések összes szörnyét, csapdáját és kellemetlen meglepetését vezérli, madártávlatból szemlélve a többiek erőfeszítéseit. Mivel pedig a Fable Legends erősen épít a döntéshelyzetekre, a sztorinak akkor sincs vége, ha a hősök elbuknak. Izgalmasan hangzik, nem igaz? A bemutató ugyan nem adta vissza az első két Fable hangulatát, ám ha a fejlesztők ráfeküsznek erre, kellemes meglepetés lehet a dologból. Az MS egyébként 5-10 éves élettartamot jósol a Fable Legendsnek – azért ez durván optimista becslés.

FORZA HORIZON 2

Az első Forza Horizon az előző konzolgeneráció egyik, ha nem „a" legjobb autós játéka volt, így nem nagyon ért meglepetésként bennünket, hogy már az E3 előtt bejelentett, és még korábban kiszivárgott folytatás komoly teret kapott a Microsoft standján. A szeptember 30-án érkező Forza Horizon 2 legnagyobb dobása a dinamikus időjárás, ami a hatalmas, nyílt játékteret pillanatok alatt képes átalakítani. Ha elkezd esni az eső és saras lesz az út, a sebességével könnyen előnyt szerző Lambo szinte rögtön háttérbe szorulhat, megváltoztatva így az erőviszonyokat, ami egy elsősorban multira kihegyezett autós játék esetében igencsak szórakoztató eredményt szülhet. Átkerül a Forza 5 Drivatar-rendszere, tehát az MI most is valódi játékosoktól tanul majd, valamint megjelenik a bakancslista, ami egyre nehezebb kihívások elé állítja a versenyzőket. 200-nál is több autó várható, a helyszín pedig ezúttal Dél-Európa vadregényes tája, pontosabban a vidéki Franciaország és Olaszország páratlan szépségű úthálózata. A Forza Horizon Xbox One-os változata 1080p-s felbontásban fut majd 30 fps-sel, de a játék Xbox 360-ra is megjelenik – utóbbi változatot a Sumo Digital készíti az első Forza Horizon motorjának felhasználásával. A játékmenet persze mindkét változatban megegyezik, szóval akármilyen MS-konzollal rendelkezzünk, érdemes várni a Forza Horizon 2 ősszel esedékes premierjére.

HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION

A Microsoft legerősebb páncélos lovagja természetesen nem más, mint Master Chief, aki ugyan új kalandokkal csak jövőre kényezteti az Xbox One-t birtokló rajongóit (lásd a Halo 5: Guardiansról szóló dobozkát egy picit arrébb), de az új MS-konzol tulajdonosai már idén is kapnak egy szeletet a legújabb generációs Master Chiefből. Az E3-on bejelentett Halo: The Master Chief Collection mind a négy számozott Halo-játékot magába foglalja, egyetlen lemezen, közös interfésszel és multiplayerrel. A játékok mind 1080p-s felbontásban futnak, méghozzá 60 fps-es sebességgel, igaz, teljes grafikai felújításon csak az idén tizedik születésnapját ünneplő Halo 2 esik át. Chief második nagy kalandja úgy néz majd ki, mint egy vadonatúj Xbox One-os játék, mindez azonban nem hat ki a program játékmenetére, mely mind egyjátékos módban, mind pedig multiplayerben pontosan ugyanolyan lesz, mint amilyennek tíz esztendeje megismertük és megszerettük. És ha már multiplayer: a Halo: Combat Evolved konzolon első ízben lesz játszható online, a négy cím pedig minden DLC-t tartalmazni fog – akik ismerik a sorozatot, tudják, milyen sok extra tartalmat jelent mindez az alapjátékokhoz viszonyítva. A Halo: The Master Chief Collection igazi szeretetcsomag: több mint 100 multis pálya, dedikált szervertámogatás és nem kevesebb mint 4000 gamerscore várja a rajongókat a november 11-én esedékes megjelenéskor. És persze ne feledjük, hogy közeleg a Halo tévésorozat is, méghozzá szintén idén ősszel, kizárólag Xbox One-on.

ORI AND THE BLIND FOREST

Jó-jó, tény, a bevezetőben azt írtuk, hogy nem voltak unalmas indie-címek, viszont a hangsúly az „unalmas" szón volt, az Ori and the Blind Forest pedig mindennek tűnik, csak épp fárasztónak vagy monotonnak nem. A Moon Studios (nem összekeverendő a High Moon Studiosszal) egy gyönyörű és megható videót vetített le az egyelőre kizárólag Xbox One-ra megjelenő játékból, ami, bár stílusát tekintve egy 2D-s, oldalra scrollozós platformer, a könnyfakasztóan érzelmes E3-as trailer tanúsága szerint jóval több egy mezei ugrabugrálós gyerekjátéknál. A történet egy cuki kicsiny fehér nyuszi-cica keverék izéke körül forog, akit egy majdnem pontosan ugyanannyira cuki, csuklyás lény nevelget. Az Ori and the Blind Forest kettejük kapcsolatáról szól: az anyukaszerű karakter egy nap súlyos beteg lesz, és a kis állatkán (talán ő Ori?) múlik, hogy meg tudja-e gyógyítani. A videó tanúsága szerint szemkápráztatóan szép pályák várhatók, melyek a sötét erdő félelmetes sűrűjétől a felkelő nap fényében tündöklő vízesésig terjedő skálán helyezkednek el. Bár az Ori and the Blind Forest egyjátékos élménynek tűnik, akárcsak a nemrég megjelent Child of Lightban, itt is behívhatunk egy barátot magunk mellé, aki egy kék fénygömböt irányít a képernyőn, és vele aktivál mindenféle kapcsolókat, platformokat, így segítve az előrehaladást. A Moon játéka a Microsoft gondozásában jelenik meg, de láttunk már csodát korábban, szóval reméljük, hogy előbb-utóbb PC-n is játszhatunk majd az Ori and the Blind Foresttel.

SCALEBOUND

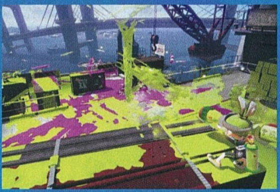
Hónapok óta tudható, hogy a Microsoft leszerződött egy japán stúdióval, hogy a keleti ízlésvilágú játékosok is kapjanak exkluzív alkotást. Sokan a Platinum Gamesre tippeltek, és nekik volt igazuk: az oszakai székhelyű brigád eddig olyan alkotásokkal szerzett hírnevet magának, mint a Wii legerőszakosabb játékaként ismert MadWorld, a kritikusokat lábukról ledöntő Bayonetta, vagy épp a nemrég PC-re is kiadott Metal Gear Rising: Revengeance. Ha ezek a srácok valami nagyba vágják a fejszéjüket, az tuti jól sül el, a Scalebound című Xbox One exkluzív akciójáték pedig már az E3-as leleplezésével megvett bennünket – még úgy is, hogy csak egy CGI videót láttunk belőle. A Kamija Hideki keze alatt készülő program egy Monster Hunter klón, melyben egy szőke hajú, arrogáns fiút és sárkányát irányíthatjuk. Célunk egyszerű: minél nagyobb, ocsmányabb és veszedelmesebb fenevadakat kell lekaszabolnunk, hogy az így szerzett dicsőséget és pénzt egyre jobb cuccok beszerzésére költhessük. A Scaleboundról egyelőre nem tudni többet, ám a Platinum múltját ismerve még úgy is várjuk a játékot, hogy az azt bemutató videóból csöpögött a nyálas, japános gizdaság (azért amikor a kölyökképű hős a kamerába kacsintva kaszabol le egy nála ezerszer nagyobb szörnyet, szívesen lekeverne neki egy pofont az ember). Megjelenési dátum egyelőre nincs, és nem lennénk túlságosan meglepve, ha a 2015-ös E3-ig nem is hallanánk a programról.

HALO 5: GUARDIANS

Master Chief Collection ide, Forza Horizon 2 oda, kétség nem fér hozzá, hogy a Halo 5 volt az a játék, ami miatt a legtöbb ember figyelemmel kísérte a Microsoft E3-as bemutatóját – hogy aztán csalódottan álljanak fel az asztaltól, mogorva tekintetet vetve szegény Xbox One felé. Az történt ugyanis, hogy az eddig 2014-re várt Halo 5: Guardians nem volt kint a show-n, a premier 2015 őszére csúszott, a programról pedig csak pár információmorzsát potyogtatott el a fejlesztést végző 343 Industries. A sztoriról annyi derült ki, hogy a Halo 4 által indított szálak túl fognak nyúlni a trilógia keretein, a Guardians pedig Master Chief személyes harcára koncentrál. Az egykor parancsok szerint élő hős mára megkérdőjelezte saját létezését, és megmaradt embersége után kutat szerte a galaxisban. A negyedik Halónak jól állt az emberközeli forgatókönyv, így emiatt a Halo 5 sem aggaszt bennünket. Mondhatni jó hír továbbá, hogy a Bungie-tól nemrég kirúgott Martin O'Donnell, aki a sorozat zenéjéért volt felelős annak idején, most újra szabad – reméljük, a 343-nak van annyi esze, hogy azon nyomban leszerződteti a zseniális szerzőt. A játék csúszása egyébként a Microsoft szerint nem árt a sorozatnak, hisz még idén elindul a Halo tévésorozat, ami elméletileg összekötő kapocs lesz a Halo 4 és 5 között, sőt, a kicsit arrébb kitárgyalt Master Chief csomag is tartalmaz majd utalásokat a folytatásra. Addig is marad a nyálcsorgatás a 2013-ban bemutatott trailerre.

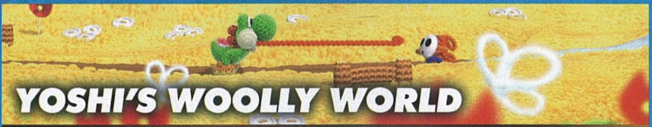
NINTENDO-MUSTRA

[ÍRTA] *Az egyre nagyobb pácban lévő Nintendo idén furán képviseltette magát az E3-on. Bár volt standjuk (méghozzá nem is kicsi), megtörték a hagyományt, és nem tartottak konferenciát – egész pontosan a helyszínen nem. A Nintendo ehelyett két módon prezentálta elképesztően sok játékát: egy, a YouTube-on sugárzott, előre rögzített, a népszerű Robot Chicken-sorozat közreműködésével készült, rettentő vicces, trailerekből és interjúkból álló összeállítással, illetve a Frankfurtban található európai központba szervezett eseménnyel. Ezen a Nintendo magyar forgalmazójának, a Conquestnek hála mi is részt tudtunk venni, így első kézből próbálhattuk ki, hogy a japán nagyvállalat milyen játékokkal igyekszik megfordítani a bukdácsoló Wii U és a közepesen teljesítő 3DS szerencséjét.*



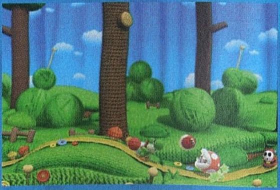
SPLATOON

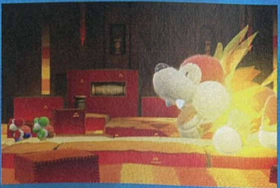
Aki valaha is ült már Nintendo-hardver előtt, az tudja, hogy a japán gyár gépei nem éppen az online funkcióikról híresek – sokkal inkább hírhedtek, hiszen a Nintendo még mindig többéves lemaradásban van a világhoz képest, ha egyszerű, könnyen használható és hibamentes hálózatról van szó. Éppen ezért is volt meglepő, hogy a Nintendo Wii U talán legjobb és legnagyobb figyelmet kapó játéka nem más, mint egy multiplayer játék. Nintendo-fejlesztés révén a Splatoonban nem az erőszak, hanem az élmény dominál: két, egyenként 4 főből álló csapat feszül egymásnak egy patyolattiszta, labirintusszerű pályán. A cél átfesteni saját színekre a terület legnagyobb részét – és ezt szó szerint kell érteni, hiszen a „fegyverek" itt kizárólag festéket locsolnak ki magukból, és ezekkel lehet területet szerezni, illetve riválisokat eltenni láb alól. A játékosok inklingeknek hívott lényeket irányítanak, akik egy gombnyomással tudnak váltani emberi és tintahal formájuk között. Csak az előbbi képes lőni, és csak az utóbbi tudja újratölteni a villámgyorsan kiapadó tárat, méghozzá úgy, hogy kiszívja a már átfestett területből a naftát. A feladat természetesen nem egyszerű, de elképesztően élvezetes, még ha az irányítást szokni is kell: célozni a GamePad mozgatásával lehet, így eltart pár meccsig, mire hozzászokik az ember, utána azonban letehetetlen. Csak legyenek ismerősök, vagy online ismeretlenek, akik mindig készen állnak egy kis fröcskölésre!



YOSHI'S WOOLLY WORLD

Habár a műfaj mára kikopott, és lényegében a perifériára, egész pontosan a Nintendo-hardverekre szorult, minden idők egyik legszebb és legaranyosabb platformjátéka Nintendo Wii-n született meg, és most annak utódján, a Wii U-n folytatódik. Igaz, a főhőse más, de az ötlet a régi: Kirby helyett ezúttal a Mario-világ lénye, Yoshi bonyolódik bele a fonalvilág kalandjába, aki már 1998 óta nem kapott nagygépes játékot. A belebonyolódás ezúttal is szó szerint értendő, hiszen a Yoshi's Woolly Worldben minden, az ellenfelek, a tereptárgyak, maguk a helyszínek is pamutból és ruhaanyagból vannak. Természetesen Yoshi minden korábbi képességével rendelkezik, így be tudja kapni az ellenfeleket, akiket most nem tojásként pottyant ki magából, hanem fonalgombolyagként. Ezeket akár manuális célzással is lehet hajigálni, elintézve az ellenfeleket és az olyan, a továbbjutást gátló akadályokat, mint a láthatatlan emelvények és növények. A kalandokat két fős kooperatív módban is le lehet tudni, és a Woolly World ekkor válik igazán zseniálissá: a két Yoshi nem csupán segítheti egymást (például felhők festésével a nagyobb szakadékok fölé, melyeken vígan át lehet gyalogolni), de gátolhatja is. A 2012 óta készülő platformjáték ráadásul még piszkosul szép is, mindent kihoz a Wii U-ból, amit egyelőre csak lehet – 2015 tavaszán kiderül, mekkora sikerrel.





BAYONETTA 2

Mivel a világ jelentős részén a Nintendo-konzolok úgy lettek elkönyvelve, mint gépek, amiket az ember a gyerekének vagy fiatalabb családtagjának vesz, ezért még mindig meglepő, ha egy felnőtteknek szánt játék jelenik meg valamelyikre. Márpedig a Bayonetta 2 minden, csak épp nem gyerekjáték: kőkemény, a hack and slash stílus minden fortélyát bevető akcióorgia, egy maximálisan testre feszülő bőrruhába bújtatott, titkárnős szemüveget viselő hölgyeménnyel a főszerepben, aki előszeretettel villogtatja meg a domborulatait, persze szigorúan csak a jó ízlés határain belül. Ja, és közben persze megküzd pár ezer démonnal, angyallal és olyan lényekkel, melyekre a magyar nyelvben talán szó sincs – a folytatás ragaszkodik elődje elképesztően furcsa, a szürrealitás határait kitoló világához és szörnyeihez, és persze annak epikusságához. Így egyáltalán nem meglepő, mikor Bayonetta felhőkarcolóknál is nagyobb sárkánnyal, robottestű angyallal és hasonló furcsaságokkal szűri össze a levet. Habár a történet az elöd közvetlen folytatása (pár hónappal annak lezárása után veszi fel a vonalat), azok sincsenek bajban, akik kihagyták a 2009-es eredetit: az új felvonás lemezén az is rajta van, ráadásul valamilyen szinten feljavított látványvilággal, megoldva a véletlenszerű szaggatások problémáját is. A Wii U-ból ugyan semelyik rész sem hozza ki a maximumot (egy előző generációs konzol is simán elbírná), de nem is ez a célja. Ez az akcióról, a fantasztikus kombókról szól – és persze a feszes fenekekről...

HYRULE WARRIORS

Az egyik médiából a másikba átpottyanó szereplők és világok jelensége egyáltalán nem új, és a videojátékoktól se idegen, nyugaton mégis nagyon kevés példa volt rá. Éppen ezért is tűnhet furcsának, hogy mégis miért bútorozik össze egy játék erejéig a Nintendo és a Tecmo Koei – előbbi akciójátékot sohasem gyárt, utóbbi pedig szinte csak azt, és különösen egyet szeretnek nagyon, a Dynasty Warriorst. Az 1997-ben indult sorozat eredetileg a kínai történelem kultikus alakjait és csatáit dolgozta fel, ám az azóta eltelt évek, és a már lassan háromtucatnyi (!) folytatás kissé más mederbe terelte az eseményeket, így eshet meg az, hogy a Dynasty Warriors ezúttal már a Zelda-széria gúnyáját viseli magán. A Hyrule Warriors mégis semmiképp sem hasonlítható a korábbi Zelda-epizódokhoz: alapját a DW adja, világát és karaktereit pedig a Nintendo legendás franchise-a. Játékmenete ezért tényleg faék egyszerűségű, hiszen nincs más teendő, mint lemészárolni a szó szerint többezres létszámban felvonuló ellenségeket a térkép különböző részein, menet közben hatalmas bossokkal vívva meg, kisebb-nagyobb feladatokat teljesítve (meglepő, de mindegyik adott mennyiségű / típusú szörny legyőzéséről szól). Sajnos ez pont annyira izgalmas, mint amilyennek hangzik, a Hyrule Warriors nyers, rettenetesen ronda és teljesen céltalan, vagyis lényegében olyan, mint a Dynasty Warriors maga. Nem ez a szoftver az, ami el fogja adni a Wii U-t, de amíg nem készül el az E3-on bejelentett új Zelda, sok választásunk nincs.

CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

Egy apró ötlet is elég ahhoz, hogy valami sikeres legyen, de a tavalyi Super Mario 3D World azért önmagában is megállta a helyét, és a mellé rakott minijáték csak extra volt, amely annyira jól sikerült, hogy a Nintendo EAD Tokyo önálló, teljes értékű játékként folytatja. A Captain Toad: Treasure Tracker működése így teljes egészében megegyezik az Adventures of Captain Toaddal: főhősünk most is a Mario-világból vendégszereplő Toad kapitány, aki minden pályán egy, a továbbjutás kulcsát jelentő aranycsillagot próbál megszerezni. Ez nem éppen a világ legnehezebb feladata, csakhogy Toad képtelen ugrani, ráadásul rengeteg ellenfél és csapda is vár rá. Szerencsére nem magatehetetlen, mancsaival ki tudja húzni a földből az aranyérméket rejtő gazokat, idővel csákányt szerezhet (amivel mind a lények fejét megkoppinthatja, mind a terep építőkockáit kiemelheti ideiglenesen), de képes futni is. Maguk a pályák pici, apró, általában téglalap alakú területek, melyek mindig a kamera éppen aktuális szögének függvényében változnak: egy bizonyos szögből áthatolhatatlan falról kiderülhet, hogy az valójában egy barlang bejárata, és a túlságosan széles szakadékokat is össze lehet húzni úgy, hogy Toadnak ne jelentsen problémát átsétálni fölöttük. A perspektíva ilyen ügyes és ötletes használata a PlayStation-exkluzív Echochrome-ot idézi, csak itt nem fekete-fehér, stilizált világban, hanem a Mario-univerzumban kell kalandozni.

MARIO MAKER

Nem telhet el úgy év, hogy ne jelenjen meg egy Mario-játék, és a közhiedelemmel ellentétben ez még mindig, ennyi évtized elteltével sem járt minőségromlással, sőt, a Nintendo epizódról epizódra emeli a tétet. Ezúttal azonban mégsem egy hagyományos Mario-játékot kapunk, sőt, tulajdonképpen játékot se, hiszen a Mario Maker valójában egy pályaszerkesztő, egy olyan segédprogram, amire már gyerekkorunkban is vágytunk, de hivatalosan sohasem kaptuk meg. Eddig! Ugyan nem ez az az eszközkészlet, amit a Nintendo használ, de funkciókban és tartalomban van annyira gazdag. Miről is van szó? Lényegében megkapod a Mario-játékok összes elemét – a platformokat, a csapdákat, az ellenfeleket, a powerupokat – egy kifogyhatatlanul mély ládikában. Belenyúlsz, kiemeled, amit szeretnél, és lerakod a teljesen üres pályára. Egyszerűnek hangzik? Mert az is, és pont ebben rejlik a zsenialitása: tényleg bármit a képernyőre lehet rakni, akár több tucat szárnyaló ellenfelet és hasonló elborult furcsaságokat is, és az egész mégis működik. Természetesen a Mario Maker mit sem érne közösségi funkciók nélkül, elvégre ez, vagyis a rajongók által elkészített pályák adják a tartalmát és az értelmét, így az elkészült művek alig pár kattintással oszthatók meg a Wii U hálózatán. Már alig várjuk az elkészült műveket, hiszen kreativitásban, ötletekben csak egyetlen csoport tud vetekedni a Nintendóval: maguk a Mario-rajongók, akik töviről-hegyire ismerik a sorozatot.

SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH

[ÍRTA WILSON] **Amire az EA nem volt hajlandó, azt a Take-Two komolyan megtámogatja: feltámad hamvaiból az 1999-es klasszikus, az Alpha Centauri, vagyis ismét a 22. századon túlra költözik a Civilization-formula, hogy az emberiség múltja helyett annak jövőjét mutassa be, sok-sok kör és átjátszott éjszaka során.**

Ami nem megy erővel, az megy ésszel: a legendás játékfejlesztők visszatérésének, a sírból visszahozott ötleteknek és sorozatoknak a korszakát éljük, ahol ha muszáj, akkor kreatív megoldásokkal, de megvalósulhat a lehetetlen is. Chris Roberts visszatért az űrhajós játékok világába, az Elite megkapja a maga 19 éve levegőben lógó folytatását, az XCOM hivatalosan és nem hivatalosan (a rajongói Xenonautsszal) is visszaszivárgott a köztudatba, ősszel pedig Sid Meier stúdiójának egyik legnagyobb mérföldköve, az Alpha Centauri támad fel. A név ugyan más (az eredeti jogokon még mindig az Electronic Arts ül), és a csapat sem a régi, ötletekből, kreativitásból azonban most sincs hiány, sőt, ez még akár a Civilization V-öt is ütheti. De a meglehetősen vegyes fogadtatású Civilization IV: Colonizationt egészen biztosan.

ADATOK

KIADÓ
2k Games

FEJLESZTŐ
Firaxis Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Alpha Centauri
1999 (ELECTRONIC ARTS)

Sid Meier's Civilization V
2010 (2K GAMES)

AZ EMBERISÉG JÖVŐJE

A Colonization, mint példa azért tökéletes a Beyond Earth kapcsán, mert mindkettő a Firaxis műhelyéből került ki, és egyaránt egy önállóan futó, azaz semmilyen más Civilization-játék meglétét nem követelő epizódról van szó, ráadásul tulajdonképpen remake-ről, hiszen ebben a témában, ebből az istállóból már volt előd. A Beyond Earth felmenője az az 1999-es Alpha Centauri, amely a kiadásakor még csak a horizonton se lévő Sid Meier's Civilization III-at beelőzve tolta át a 21. századba a már jócskán kopottas, de mindenképpen randa Civilization-formulát. Bár ha pontosan akarunk fogalmazni, akkor a 22. évszázadról van szó, hiszen nem az emberiség történelmének hajnalakor kaptuk meg az uralkodói jogart, hanem az űrkorszakban, az Alpha Centauri bolygó meghódításakor.

A helyszín ezúttal viszont nem egy létező planéta, sőt: a Beyond Earth világa procedurálisan generált, azaz előre meghatározott paramétereket tartalmazó, hatalmas adatbázisból emel ki elemeket, azokat úgy rakva össze, hogy minden esetben egy teljesen új, korábban nem látott felszín jöjjön létre, olyasféle biomokat használva, mint mondjuk a Minecraft. Így fér meg egymás mellett a barátságtalan sivatag és a fás erdő, a mérges gázt pöfögő alföld és a lávával borított vulkanikus senkiföldje. Neked ezen a bolygón kellene boldogulnod, 200 évvel napjaink és a Hatalmas Hibának hívott kataklizma után, amelyet követően nincs többé maradásod a Földön.

Az Alpha Centauritól eltérően viszont nemcsak a helyszín, de az általad vezetett nép is a véletlenszerűség jegyében fogan: a többi Civilization-játékban mindig előre rögzített frakciók közül választhattál, melyek jól körülhatárolt előnyökkel és hátrányokkal születtek meg. Ezzel szemben itt te magad hozod létre a néped. Induláskor ki kell választanod, milyen telepeseket viszel magaddal (az értelmiségiek a tudományos fejlesztések tempóját gyorsítják, az arisztokraták a kereskedelmet dagasztják, a zsoldosok védelmet nyújtanak), hogy mivel töltöd fel a rakteret (térképezőszoftver birtokában a bolygó nem burkolózik ködbe, életformaszkennerekkel azt is láthatod, ha van a közelben idegen lény), hogy ki támogatja az expedíciód (egy nemzet vagy egy nagyvállalat), és hogy milyen típusú hajóval szeled át a galaxist.

NEMZETSÉG

Lineáris irányba csak később, az első kolónia megalapítása után terel a játék, hiszen

Ezúttal már maga a terep is veszélyes lehet. Az új bolygót rengeteg helyen mérges gáz borítja, amely még a vastag páncélon is átrágja magát.

A játék egyik legaljasabb húzása az lesz, mikor a Dűne-könyvekből kölcsönvett hatalmas férget egy ellenséges város felé irányítjuk...

a landolást követően döntened kell arról, hogy milyen ideológiát követve kívánsz boldogulni az új világban. Ezt itt affinitásnak hívják, és három van belőle. A Harmónia az új környezettel való összehangolódás, a már meglévő ökoszisztémához való alkalmazkodás híve, így egységeik, épületeik is az új bolygó élővilágára, lényeire emlékeztetnek. A Fennhatóság követői a technológiában hisznek, és abban, hogy az élet minden eleme javítható, fejleszthető. A Tisztaság rajongói ezzel szemben valóságos szektaként funkcionálnak: céljuk az emberi civilizáció jelenlegi állapotának megőrzése, az új bolygó élőlényeinek és az emberi kultúrára gyakorolt befolyásának kizárása.

Bár úgy tűnhet, hogy az affinitás komoly korlátok közé zár, erről valójában nincs szó: minden frakció számára nyitottak a győzelmi lehetőségek, vagyis akár az alapvetően pacifista beállítottságúak is megállják a helyüket a csatatéren, hiszen mint minden Civilization-játékban, előbb vagy utóbb, de garantáltan kenyértörésre kerül a sor. Kezdetben „csak" a bolygó őslakosai, a kommunikációra képtelen, állatias lények jelentenek problémát, akik a barbárokhoz hasonlóan zaklatnak, barlangokból, vájatokból és egyéb barátságtalan helyekről kimászva, teljesen kiszámíthatatlan időben és felállásban. Ráadásul durva példányaik is vannak, a Dűnéből kölcsönzött homokféreg komplett városokat is le tud dózerolni, és megfelelő eszközök birtokában akár az ellenfelekre is ráküldhető...

Ellenfél alatt ugyanis nemcsak az űrlények értendők, de az első 50 körön belül landoló rivális kolonizálók és vezetőik is, akiket most már nem lehet azonnal kenyérre kenni, nem tudhatók rögtön a szándékaik, nem látható, hogy mennyire erősek. Ahhoz, hogy ez mind kiderüljön, komoly kémhadjáratot kell indítani: az idegen területekre és településekre beszivárgó ügynökök információkat lophatnak, szabotálhatnak, míg a bolygóközi pályára állított műholdak komplett területeket deríthetnek fel és befolyásolhatnak. Vagyis tulajdonképpen minden olyan, mint eddig, csak a használatuk nem teljesen opcionális, mármint azok számára, akik a könnyebb utat választanák az ismeretlen helyett.

Nem gondoltuk volna, hogy 15 évet kell várnunk rá, de idén végre megjelenik az Alpha Centauri szellemi folytatása!

CSILLAGKAPU

Persze könnyűnek nevezni egy Civilization-játékot nem feltétlenül a legjobb ötlet: ha nem épp a barbárok (azaz itt űrlények) zaklatnak, akkor egy rivális nép követeli a maga jussát, vagy próbál rákényszeríteni kizárólag számukra előnyös egyezség megkötésére. Sajnos a diplomácia még mindig olyan csökevényes, mint eddig, és egyelőre úgy néz ki, hogy a kategória csúcsa, az Alpha Centauriban látott ENSZ-szerű kongresszus sem tér vissza, így nem lehet olyan mulatságos dolgokat csinálni, mint annak idején: ugyan ki ne szórakozott volna a globális vízszint megemelésével, eltörölve ezzel az alacsonyabb tengerszinten élő riválisok birodalmát?

Marad tehát a hagyományos, fapados társalgás és vele együtt a legtöbb szokásos győzelmi feltétel. Az összes rivális kiirtása még mindig az egyik legnehezebb feladat, és a technológiai győzelem sem éppen egy sétagalopp, elsősorban azért, mert az Alpha Centaurihoz hasonlóan a Beyond Earthben sem lineáris a fejlődési fa, vagyis a felfedezhető tudományok nem feltétlenül egyenes sorrendben követik egymást. Van, aminek megnyitásához a fa csücskeiből is el kell tanulni valamit, ami nem csupán a változatosságot segíti elő, de arról is gondoskodik, hogy ne legyen akkora rutin a tudomány, mint a sorszámozott Civilization-epizódokban, ahol már gondolkodás nélkül, reflexből választja az ember, hogy épp mire költi el a kutatási pontjait.

Szerencsére másként is le lehet zárni a kampányt: idővel portál nyitható a Földre, amelyen át vagy katonák küldhetők (emancipálva ezzel az anyabolygót), vagy végleg az új bolygóra költöző telepesek igényelhetők, így dominálva az opponenseket. Legyen szó bármilyen győzelmi típusról, frakcióról és véletlenszerűen generált bolygóról, egy dolog mindig változatlan: az addikció. A Beyond Earth semmiképp sem lesz forradalmi, de hogy letenni majd ezt se lehet, az egészen biztos!

EGYEDI TÖRTÉNETEK

Az Alpha Centauritól eltérően a Beyond Earth kampányában nem véletlenszerűen megjelenő szöveges üzenetek tolmácsolják a történetet, hanem elvállalandó és elvégzendő küldetések, melyek során mindig valami fontos döntést kell hozni, például kitalálni, hogy az extra erőforrások az iparnak vagy a mezőgazdaságnak jussanak. Ennek azért is van hatalmas jelentősége, mert a települések csak azt követően válhatnak várossá, ha ellátmányt szállítására szolgáló utakra, nyersanyagot biztosító bányákra és egyéb lelőhelyekre is rá vannak csatlakoztatva.

E3 2014

PC
PS3
PS4
X360
XBO

MORTAL KOMBAT X

[ÍRTA MIDNITE] **A Mortal Kombat-széria 2015-ben új taggal bővül, méghozzá olyannal, amely új szint kíván vinni a sorozatba – és nem csak a pirosat. Fejlesztői szerint az X-nek keresztelt csoda erősen túltesz majd brutalitás és látványosság szempontjából minden elvárásunkon.**

Kevés videojáték jut el arra a szintre, ahol nevének említése egyenértékű az egyiptomi piramisok vagy a Windows XP emlegetésével, annyira univerzálisan ismert a Föld népessége körében. A Mortal Kombatnak ez sikerült, hisz a most harminc körüli korosztály gyermekkorának fontos része volt – a legtöbbünk őriz emlékeket a gerinckitépős kivégzések nyomán felbugygyanó gyermeki kacajról, és a szüleink arcára kiülő horrorisztikus döbbenetről, mikor először pillantották meg a pixeles bélkiontást. Talán azt sem merészség kijelenteni, hogy a Mortal Kombat-sorozat komolyan felelős azon nézet elterjedéséért, miszerint a videojátékok az esztelen öldöklést reklámozzák. A Mortal Kombat-széria mégis kiállta az idő próbáját, és bár a 2011-es epizód nem hozott forradalmi sorozatot a pofozkodós családba, de annyira sikeres volt a kasszáknál, és a műfaj is olyan erős manapság, hogy kár lett volna kihagyni a teljes modernizálást. Az MK alkotói tehát elhatározták, hogy a világ eddig is legundorítóbb és legöncélúbb módon durva játékát széles vásznon, a legmodernebb technológiákkal teszik még kegyetlenebbé. Ebből az elhatározásból fogant meg a Mortal Kombat X.

CHOOSE YOUR DESTINY

Bár a tizedik Mortal Kombat még inkubációs fázisban van, az idei E3 során rengeteg infót csepegtettek nekünk a 2015-ben érkező csodáról. A NetherRealm stúdió igyekszik túlszárnyalni a sorozat korábbi darabjait, s eddig minden előzetes játékmenet-videó arra utal, hogy ez látvány szempontjából sikerülni is fog (bár lássuk be, nem nehéz az Xbox One és PS4 adottságai mellett olyan grafikával előrukkolni, ami ne győzne le többéves játékokat). A fő izgalmat inkább az jelenti, vajon az egyik túlzásból másikba eső erőszak, az anatómiailag gusztustalanul pontos verekedés, és a Mortal Kombat legenda köré álmodott időutazós sztori elég-e ahhoz, hogy hosszan élvezhető végeredményt kapjunk. Tizedszerre butaság lenne pontosan ugyanazzal a mechanikával és kerettel előrukkolni, így az X jól megkavarja a véres állóvizet, s felrúgja az ismert szabályokat.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios

MŰFAJ
verekedős

MEGJELENÉS
2015

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Mortal Kombat
2011 (WARNER)

Soul Calibur V
2012 (NAMCO BANDAI)

FIGHT!

A játék hangulatát három szóval le lehet írni: csodálatos, gusztustalan erőszak. E tekintetben semmi sem változott. Visszatér az MK9-ben debütált röntgenmód is, szó szerint testközelből mutatva a helyükről kiugró térdkalácsokat, a szétrepedő szerveket. A látvány eddig is szó szerint fájdalmas volt, de az X még az eddigieknél is magasabbra emeli a tétet, többek közt összepréselhető herék és levágható arcok bevezetésével. Jócskán fűszerezi a bevált receptet az a tény is, hogy karaktereink három különböző harcmodort ismernek, melyekből kiválaszthatjuk a nekünk legjobban tetszőt. Úgy tűnik, a gyakorlatban ez markáns fegyverhasználati különbségeket is jelent majd: például D'Vorah (egy humanoid rovarszerű fúria) esetében a méreghasználat, a dobócsillagként szuperáló meztelencsigák hajigálása, és egy gyilkos méhraj elengedése mind egy-egy külön harcmodor speciális mozzanata lesz. Nem csak a régi ismerős mozdulatokat (pl. Scorpion vagy Sub-Zero speckó támadásai) frissítik fel a variációk, de lehetőséget adnak taktikus módon specializálni harcosainkat, ami egy teljesen új koncepció.

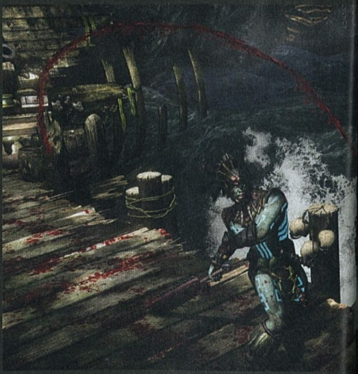
> Ez lesz az a vérfrissítés, amire a Mortal Kombat-sorozatnak most már szüksége van.

GET OVER HERE!

Csak kevés szereplő nevét fedte fel a NetherRealm, de rengeteg új arcra számíthatunk. A bejelentett újoncok közt rögtön ott van Cassie Cage, akinek árulkodó vezetékneve kis spoiler lehet a sztorival kapcsolatban, ő ugyanis Sonya Blade és Johnny Cage jó képességű lánya (amivel, a rajongók örömére, számtalan fanfiction nyert igazolást). Ő, az előzetes tanúsága szerint, édesapjára emlékeztető módon szereti ágyékon csapdosni ellenfeleit, szigorúan a fair play nevében.

A vészjóslóbb vonalat Kotal Kahn képviseli, egy régi haver, Shao Kahn leszármazottja. Kotal nem kispályás, az azték hagyományőrzés nevében

D'Vorah akár az MK-team előző játékában, az Injustice-ban is helyet kaphatott volna, hiszen egy egész hordányi darazsat képes irányítani.



Ezt a két fickót senkinek se kell bemutatni: Sub-Zero és Scorpion neve gyakorlatilag két évtizede egybeforrt a sorozattal.

szeret vért inni, dobogó szíveket kettéharapni és testnedveket magára kenni. A már említett D'Vorah szintén egy megjelenésében is undorító teremtmény, akinek rovarszerű felépítése idegen származásra utal, de hátteréről még semmit sem tudni. A számomra legizgalmasabb név mégis Ferra/Tor, aki gyakorlatilag két önálló lény harcközössége. Ferra egy gigantikus, ork fizikumú vadállat, Tor pedig a nyakába csimpaszkodó humanoid lányka, aki képes saját támadásokra. Kettejük közös harcmodorai főleg abban térnek majd el, hogy mennyire hajlandó a késforgató Tor eltávolodni tankszerű partnerétől, de bárhogy lesz is, a páros harci kombói mindenképp egy sosem látott újdonságot jelentenek majd a küzdőtéren.

S persze akad két alak, akiknek háttérsztoriját és motivációit sokkal könnyebb megtippelni, mivel veteránok már. Visszatér Sub-Zero, a hűvös nindzsa, aki megfagyasztja ellenfelét, majd kitépi annak jégcsappá dermedt beleit, hogy végül saját vastagbelével szúrja ki áldozata szemét. Persze az ő jelenléte is hagy némi magyarázni valót, hisz a legutóbbi MK játék végére mindkét eddig ismert, Sub-Zero nevet viselő harcos beadta a kulcsot – de pont az ő esetük bizonyítja, hogy a feltámadás nem ismeretlen koncepció ebben a mitológiában. A másik veterán, Scorpion pedig amúgy is halott, de élvezi: klánja segítségével holtában is bosszút tervez, gyilkosa pedig pont másik visszatérőnk, Sub-Zero volt. Szóval bármi lesz is a története ennek a vérmocskos gyilokfesztiválnak, jó sok személyeskedést remélhetünk tőle.

FINISH HIM!

A brutalitás olyannyira központi elem, hogy a játékmenet-videót nézve nehéz másra koncentrálni. Igen, csodás látvány a viharos tenger fölé benyúló móló, a hullámverésben sodródó hajótöröttekkel (akiket a küzdők egymáshoz vagdoshatnak), mégis, az élmény vizuális fókusza a gyomorszájon át kicibált belek animációjára irányul. Persze a zabolátlan kínzáson karaktereink túlteszik magukat, egy nyílt törés is csak másodpercnyi szünet a záporozó ütésekben – és éppen ettől lesz a gyomorforgató, beteg erőszak... vicces. A MK mindig komikusan fordult a kivégzés, mint esztétikai tényező felé, és most sem adja meg magát a komolykodásnak.

A filmvásznakon egyelőre nem fogunk a Mortal Kombattal találkozni, de Hollywood azért nem tartja magát távol a témától: Mortal Kombat Legacy néven 2011-ben már megjelent egy webes sorozat, amely elsöprő sikert aratott. Ez volt az első webszéria, amely még televíziós reklámot is kapott – ha lemaradtál a 19 epizódról, pótold a YouTube-on!

Például az egyik, piactérre emlékeztető pályán egy öregasszonyt is fel lehet kapni és fegyverként használni – a néni beceneve a fejlesztők szerint „Blanche", és nyugi, jól bírja a strapát! Maga a környezet egyébként is sokkal interaktívabb részt vállal a harcban, a karakterek elrugaszkodnak a pályaelemekről, itt-ott megragadják őket, de más módokon is integrálni tudják támadásaikba a berendezést. Márpedig ha valamivel menőbbé lehet tenni egy kicsontozást, az az, ha nem puszta kézzel csinálod...

FLAWLESS VICTORY!

Egyelőre titok a történet mibenléte, csak azt tudni, hogy a MK9 végének eseményeinél veszi fel a fonalat, időutazással megspékelve összesen 25 évet ölelve fel, mindeközben a régi és új harcosgenerációkat egyaránt felvonultatva. A jó és rossz egyetemes küzdelmének témája persze megmarad, de végső csavarként a legyűrendő főgonosz egy „régi, ismerős meglepetésszereplő" alakítja majd! Eddigi infóink alapján a Mortal Kombat X máris izgalmasabbnak és undorítóbbnak hangzik, mint bármely verekedős játék a piacon – ha pedig még saját elődeit is le tudja győzni brutalitás és látvány terén, akkor a Mortal Kombat végre megkapja azokat a reformokat, melyek jó régóta esedékesek.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

[ÍRTA JOHNBART] **Kezdhetnek izzadni a gaz terroristák, a Szivárvány-kommandó ugyanis visszatér: épületharc, taktikázás, respawn-mentes bevetések és pusztító tűzharcok várhatók a Siege alcímmel érkező, multira kihegyezett új Rainbow Sixben.**

A Patriotsnak tényleg meszeltek: Yves Guillemot a multiplayer módozat hangsúlyosabbá tételével, míg az egyik fejlesztő a nextgen újításokkal magyarázta az évek óta várt játék kukázását. Az igazi okokat valószínűleg sosem tudjuk meg, bár nem mintha számítana, mivel az osztag nem vész el, csak átalakul; a Rainbow Six: Siege ugyanis úgy tűnik, ejti a Vegas akciófilmesített sztorivonulatát, és inkább az épületharcon alapuló kompetitív taktikai meccsekre fókuszál.

Mi azért nem vagyunk annyira biztosak abban, hogy nem fért volna el két különböző hangvételű R6-játék is a piacon...

BREACH, BANG AND CLEAR!

Félreértés ne essék, ez nem azt jelenti, hogy búcsút inthetünk a kampánynak (a Ubisoft Montreal egyjátékos és kooperatív módokat is ígér), a hangsúly viszont a kompetitív többjátékos szegmensen lesz, amit a Counter-Strike, a Battlefield, illetve a jó öreg SWAT sikerének tükrében mondjuk meg is tudok érteni. Nem véletlenül listáztam persze ezeket a címeket, az E3-as demó alapján ugyanis a Siege e három játék elegyének tűnik: az elsőtől az 5v5 felállású kompetitív meccseket, a másodiktól a terep rombolhatóságát, a harmadiktól pedig a taktikus épületharcot emelte át.

Bár az ütközetek így elég pörgősek lesznek (egy normál túszmentős vagy bombahatástalanító meccs nem tart 3-4 percnél tovább, épp ezért nincs respawn sem a multiban), a taktikázás kulcsszerepet játszik a sikerben. Ez már a betárazás előtt megkezdődik, az akciót ugyanis a kasztok, illetve a behatolási pontok tervrajzon való kiválasztásával kezdjük. A kör ezt követően a támadók részéről a külső kamerákkal vagy drónokkal történő felderítéssel és a terepre beszivárgással, míg a védők oldalán a játéktér elbarikádozásával folytatódik (bútorokkal, szögesdróttal és egyéb hasznos kellékekkel); amint e fázis szintén lejárt, megkezdődik a tényleges roham, azaz a támadóknak teljesíteni kell a pálya meghatározott célját, míg a védők célja, hogy ebben megakadályozzák őket.

RAINBOW SIX: LEVOLUTION

Itt jön képbe a játék legfontosabb technikai fegyverténye, azaz a pálya dinamikus rombolhatósága. Bár a programot az Assassin's Creedből ismert Anvil-Next motor hajtja, a technológiát egy új fizikai réteg, a Realblast egészíti ki, amely teljesen megcsavarja a papíron ismerősnek tűnő fenti játékmenetet. E fizikai motorral többé nincs tereptárgy adta akadály: az összecsapások során a falak és ajtók a töltények kaliberének megfelelően roncsolódnak, az eldobott gránátokkal eltakaríthatjuk a bútorokkal emelt barikádokat, de akkor sincs vész, ha nem boldogulunk egy emeleten: adott mennyiségű robbanószerrel mind a falakon, mind a plafonon új behatolási pontokat „nyithatunk" egységünknek (minél több robbanószert használunk, annál nagyobbat). Nincsenek előre letárolt sérüléspontok, vagy szkriptekkel szabályozott pályarészek: a Ubisoft ígéretei szerint a rombolásnak csak a felszerelésünk és taktikánk szab határt, a Siege-ben így a győzelem éppúgy múlik a jó taktikán és reflexeken, mint a Realblast okos kihasználásán.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
taktikai FPS

MEGJELENÉS
2015

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
45%

STÍLUSMINTA

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
2003 (UBISOFT)

SWAT 4
2005 (SIERRA)

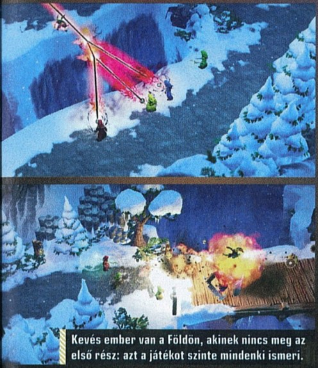
OSTROMRA FEL!

Tegyük hozzá persze, hogy a fentiek jelenleg kizárólag a Ubisoft ígéretei: a sajtókonferencia zárásaként bemutatott demó, bár látványos volt, legalább annyira tűnt megrendezettnek és bedrótozottnak is (mint az összes Ubisoft demó minden évben), szóval magáról a tényleges játékmenetről csak annyit tudni, amit az expón elárultak nekünk. A hangsúlyváltás mindenesetre, bár kicsit meglepő, legalább annyira izgalmas: a Vegas hollywoodi kommandózása után az új rész taktikusabb és kevésbé lineáris, valamint visszatér a korai részek tervezéses fázisa is, bár némileg egyszerűsítve. Reméljük, jól sül majd el az új irány, de ez persze a szóló- és a kooperatív módtól is függ majd.

A rombolhatósággal kapcsolatos ígéreteket érdemes óvatosan kezelni: ez a játékok azon eleme, amely végül sosem sikerül rendesen...

MAGICKA 2

[ÍRTA KREDENC] **És ismét egy meglepetésjáték folytatása, amely az arcade Lara Crofthoz hasonlóan újrafelhasznált elemekből építkezik, az „ami nem romlott el, azt ne javítsd meg" szellemében. Visszatérnek tehát a hülye varázslók, hogy kaján vigyorral a képünkön újra felgyújthassuk egymást.**


Kevés ember van a Földön, akinek nincs meg az első rész: azt a játékot szinte mindenki ismeri.

A Magicka tényleg meglepetéssiker volt, hiszen a független svéd Arrowhead Games játéka alig több mint két hét alatt 200 ezer példányban kelt el, a gondozást jó érzékkel felváló Paradox 2012-es profitját 250%-kal (!) dobta meg, és eleddig 2,8 millió darabot vettek belőle a wannabe mágusok a Steamen. A kiadó persze nem hagyta kihűlni a projektet, kéttucatnyi DLC-t jelentetett meg hozzá, sőt immár egy ingyenes PvP oldalág is elérhető, Wizard Wars néven. A második részre azonban várnunk kellett – mostanáig, lévén a Paradox az E3-on bejelentette a folytatást, amelyet már nem az Arrowhead készít, hanem a honfitárs Pieces Interactive, amelynek nem ismeretlen a franchise, elvégre négy miniexpanzió fűződik a nevükhöz. A játék alapja persze mit sem változik, marad a stílus, a humor és a harcrendszer is, egyedül az alcím (tanulj meg ismét varázsolni) sejteti, hogy újabb több száz mágiát kell bebifláznunk új kalandjaink során, melyben aláereszkedünk Aldrheim romjairól Midgárd pusztáira, ahol a nagy mágusháború során szinte minden varázstudó elpusztult, a maradék pedig vagy eszét vesztette, vagy egykori kollégái ellen fordult. Innentől kezdve pedig zúzás, magunkban vagy többedmagunkkal, hiszen marad a négyfős, dinamikus kooperatív móka az alapértelmezett baráti tűzzel, ami ugye a jóízű röhögések és hajba kapások legfőbb forrását jelenti mind a mai napig. Egyedüli újdonságnak a begyűjthető ereklyék számítanak, amelyekkel megváltoztathatjuk a játék egyes opcióit, ezzel is növelve a szavatosságot – bár azzal eddig sem volt akkora probléma.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Pieces Interactive

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
TBA

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

Magicka
2011 (PARADOX)

Magicka: Wizard Wars
2014 (PARADOX)

GTA V

[ÍRTA KREDENC] **Biztosan nem lövök mellé azzal, hogy az idei E3 legnagyobb durranása a legtöbb játékos számára a GTA V PC-s bejelentése volt, amely elhomályosított minden más címet, és azóta is szinte mindenki erről beszél. Már a kiadása óta pletykáltak róla, de valósággá csak most vált: idén ősszel visszatérünk Los Santosba!**

Hogy most mégsem szentelünk a játéknak oldalakat, annak prózai oka van: a puszta tény közlésén túl, mármint hogy jön személyi számítógépekre és új generációs konzolokra a Rockstar sikerjátéka, gyakorlatilag semmi egyéb infót nem osztottak meg velünk.

A SZŰKSZAVÚAK

Ami kiderült, az sem hordozott semmi újdonságot – például a tény, hogy ez a változat sokkal, de sokkal szebb lesz, mint a régi vasakra megjelent kistesó, több grafikai tuninggal (nagyobb felbontás, sűrűbb forgalom, változatosabb állatvilág, megnövelt látótávolság, továbbfejlesztett időjárási- és törési rendszer), ami viszont PC-sek tízezrei számára idézte fel a negyedik rész debütálását, amikor a régóta várt cím még elindulni sem volt hajlandó az erősnek vélt konfigjukon. Az sem meglepő, hogy a lemezen a (javított MI-vel felspécizett) kampány mellett ott lesz az online mód is, amelyet a PS3 és X360 tulajok voltak kedvesek bétatesztelni nekünk, minden eddigi frissítéssel (például a jelenlegi verzióra régóta beígért többszereplős rablásokkal, az úgynevezett Heist móddal). Az már pedig csak hab a tortán, hogy kapunk egy beépített videovágó alkalmazást, hogy a legjobb pillanatainkat minél egyszerűbben és gyorsabban oszthassuk meg a világgal. Most már csak egy pontos megjelenési dátum kellene, amire nemcsak mi, játékosok várunk, hanem nagyjából a teljes konkurencia, hiszen az is biztos, hogy az új generációs GTA V megjelenésekor egyetlen játéknak sem lesz esélye észrevetetnie magát, nemhogy a kosárba kerülni...

ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games

FEJLESZTŐ
Rockstar North

MŰFAJ
sandbox akció

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Grand Theft Auto: San Andreas
2004 (ROCKSTAR)

Grand Theft Auto IV
2008 (ROCKSTAR)

A helyszín, a szereplők, a tartalom a régi, a látványvilág viszont kategóriákkal szebb.

THE SIMS 4

[ÍRTA KREDENC] ***A Sims-franchise főhősei, a simek eddig olyanok voltak, mint az ütközéspróbák bábujai: beraktad őket egy szituba, megmondtad nekik, mit csináljanak, ők pedig végrehajtották. Az új rész azonban élettel tölti meg őket – akárcsak a világot, amelyben élnek.***

A ki csak felszínesen ismeri a Sims-szériát, a hasonló külsőségek miatt magabiztosan jelentheti ki, hogy mindegyik rész egyforma. Aki azonban elmélyedt az eddigi felvonásokban, tudja, hogy ez messze nincs így: a franchise készítői folyamatosan tolták ki a határokat. A harmadik rész elhozta számunkra a nyitott, szabadon bejárható világot, a negyedik epizód pedig a simeket állítja a középpontba – mert hát mégiscsak ők a címszereplők.

Öt esztendő telt el a legutóbbi Sims-játék óta, és a temérdek kiegészítő és DLC ellenére már nagyon vártuk a folytatást!

AZ LÉGY, AKI VAGY

Ez a sims-központúság természetesen már a CAS-ben, azaz a karakterkészítőben tetten érhető. Az eddigi legerősebb eszköztárat kapjuk a kezünkbe, hogy szabadon, mindenféle kötöttség nélkül alkothassuk meg emberkéinket, akár saját képmásunkra is. Ám talán a külsőségeknél még fontosabb, hogy a simek jellemének meghatározásakor is sokkal több lehetőséggel, ám egyben nagyobb felelősséggel is találkozunk, hiszen a jellemvonások immár tényleg komoly jelentőséggel bírnak, a játék minden elemét befolyásolják, így az itt létrehozott hős valóban úgy fog viselkedni, ahogy megalkottuk őt. Ha például egy magányos, önsanyargató, de nagyon kreatív simet hozunk létre, akiből festőt faragunk, ő akkor fog kimagasló műveket alkotni, ha a négy fal között, sötét gondolatokkal eltelve ragad ecsetet. Az emberünk megalkotásakor meghatározott életcél, és a hozzá kapcsolódó három „perk", no meg a szabadon megválasztható mozgási stílus vörös fonalként húzódik végig a játékon, speciális interakciókat, lehetőségeket megnyitva, de egyben simünk viselkedését is definiálva – a készítők szerint a Sims 4 legérdekesebb jellemzője, hogy első ránézésre (mimikáiból, gesztusaiból) megállapíthatjuk bárkiről, hogy kiféle-miféle, milyen jellemmel bír.

Mindez természetesen a kapcsolati hálót is befolyásolja – sokkal életszagúbbak az egyes nexusok, és miután a fejlesztők szétválasztották a barátságot és a szerelmet, olyan szituáció is előfordulhat, hogy egy férfi és egy nő ugyan utálja egymást, mégis vonzódnak a másikhoz, e két érzelem között őrlődve, ami nyilván sok mókás szituációt eredményezhet, és egy olyan egyéni történetet, amelyet jó megélni, és jó másoknak elmesélni. Ugyanígy két figura, akik előző nap laposra verték egymást, sokkal tovább hordozza magában a tüskét, de akár speciális kapcsolatok is kialakulhatnak – az említett emberkerülő festőnk például szert tehet egy olyan mentorra, aki egyedüli barátként áll mellette, és inspirálja őt minél jobb művek elkészítésére. Az alkotók ráadásul az alapjaitól írták újra a mesterséges intelligenciát, így az ígéretek szerint simünk másként fog viselkedni egy kocsmában, és másként egy könyvtárban vagy az edzőteremben – pont úgy, ahogy az életben. Apropó, edzőterem! Karaktereink végre nincsenek gúzsba kötve az elvégzendő feladatok esetében sem, így akár a futópadon izzadva is nekiállhatnak flörtölni a mellettük teperő csinoskával, vagy épp nézhetik a tévében a főzőműsort, egyszerre fejlesztve fizikumukat és szakácstudományukat. Ez sokkal több időt ad számunkra arra, hogy azzal foglalkozzunk, amiről ez a széria szól, azaz a simekkel és a saját élettörténetükkel.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Maxis

MŰFAJ
életszimulátor

MEGJELENÉS
2014. 09. 04.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

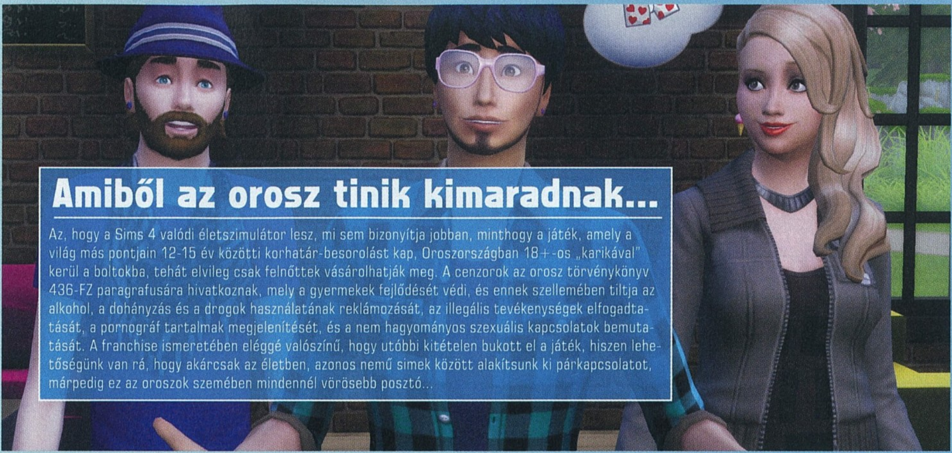
STÍLUSMINTA

The Sims 3
2009 (ELECTRONIC ARTS)

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁROSOM

De nemcsak a simek teltek meg élettel, hanem a világ is, amelyben élnek. Bár ahogy említettem, a harmadik részben már tényleg szabadon bejárhattuk az adott települést, az mégiscsak egy meglehetősen statikus díszlet volt. Az alkotók most olyan városokat próbáltak létrehozni, amelyek igazán úgy funkcionálnak, ahogy az életben. Például az egyes szomszédságok fel lesznek

A Sims világa olyan, hogy itt aztán senki se lepődik meg, ha a csendes kertváros nyugalmát egy házilag barkácsolt űrhajó zaja töri meg.



Amiből az orosz tinik kimaradnak...

Az, hogy a Sims 4 valódi életszimulátor lesz, mi sem bizonyítja jobban, minthogy a játék, amely a világ más pontjain 12-15 év közötti korhatár-besorolást kap, Oroszországban 18+-os „karikával" kerül a boltokba, tehát elvileg csak felnőttek vásárolhatják meg. A cenzorok az orosz törvénykönyv 436-FZ paragrafusára hivatkoznak, mely a gyermekek fejlődését védi, és ennek szellemében tiltja az alkohol, a dohányzás és a drogok használatának reklámozását, az illegális tevékenységek elfogadtatását, a pornográf tartalmak megjelenítését, és a nem hagyományos szexuális kapcsolatok bemutatását. A franchise ismeretében eléggé valószínű, hogy utóbbi kitételen bukott el a játék, hiszen lehetőségünk van rá, hogy akárcsak az életben, azonos nemű simek között alakítsunk ki párkapcsolatot, márpedig ez az oroszok szemében mindennél vörösebb posztó...

Álmaink házának felépítése még mindig a Sims-sorozat egyik legizgalmasabb része. Ezzel aztán tényleg teljes napokat el lehet szöszölni!

ugyan osztva jól megkülönböztethető kereskedelmi-, közösségi- és lakóövezetekre, de ez nem jelenti azt, hogy ne lenne a lakóházak között egy kis játszótér vagy kerti grill, ahol szocializálódhatsz a szomszédaiddal. Az új MI-nek köszönhetően pedig a többi sim is sokkal önállóbb és hitelesebb életet él, jellemvonásaiknak megfelelően. A Sims 4 alapból öt várost tartalmaz, melyek mind saját színpalettát kaptak, így jelentősen eltérnek majd egymástól, és szinte saját egyéniséggel bírnak. Egyelőre Willow Creek ismert, amely az USA déli államainak stílusjegyeit hordozza magán, akárha New Orleansban lennénk: pálmafák és buja növényzet mindenfelé, az utca közepén villamos csilingel, a szélesen hömpölygő folyó mentén magas falú, emeletes

házak állnak tornáccal, faragott oszlopokkal, este pedig varázslatos színekbe öltöznek az utcák, és megtelnek vidám emberekkel.

Ezt a sokszínűséget pedig a saját magad által épített házakkal még tovább bővítheted – annál is inkább, mert akárcsak a sim-készítés esetében, az építkezésnél is minden eddiginél jobb, és ami fontos, egyszerűbben kezelhető eszköztárat adnak kezedbe a készítők. Immár tényleg nincs megkötve a kezed, még csak a négyzetháló „szemeit" sem kell számolgatnod, hogy hol kezdd el építeni a hajlékot, hiszen a teljes épületet szabadon áthelyezheted a telken belül. A falakat tetszés szerint húzhatod ki anélkül, hogy ki kellene pakolni a berendezést, sőt még az se probléma, ha menet közben jutna eszedbe, hogy mégiscsak lábazatra kellett volna tenni a házikót, hiszen ezt az elemet is bármikor hozzáadhatod, tetszés szerinti magasságban, az ablakokat pedig nemcsak bárhová elhelyezheted a falon, de át is méretezheted az igényeidnek megfelelően. Az egész tényleg olyan, mintha legóznál, így pillanatok alatt összedobhatsz egy házat, hogy aztán, amint simed szert tett némi pénzmagra, bármikor és bárhogy kibővítsd azt. Aki pedig siet, akár előre, egy adott stílusban berendezett szobákat is lepakolhat egymás mellé, de válogathat a közösség által megalkotott épületek között is, hiszen a Sims Bazár, azaz új nevén a Galéria integrált részét képezi a játéknak. A szobák bútorokkal benépesítése egyébként szintén egyszerűbbé vált, lévén Ikea-szerű katalógusból válogathatjuk össze a berendezési tárgyakat, amelyben ráadásul keresni is lehet, jelentősen meggyorsítva az otthonteremtést, hogy aztán tényleg arra koncentrálhassunk, amiről a játék szól – ismét és újra: a simekre.

AZ ÉN MOZIM, AZ ÉN SIMEM

A fejlesztők a „sims-fókuszt" azzal is hangsúlyozták, hogy jelentősen leegyszerűsítették az interfészt is, átláthatóbb, könnyebben kezelhető menüket hozva létre. A cél az volt (és egyelőre úgy tűnik, ezt sikerült is elérniük), hogy a játék olyan legyen, mint valami film, amelynek forgatókönyvét te írtad, a díszleteket te magad alkottad meg, akárcsak a szereplőket, akik pont úgy viselkednek, ahogy azt elvártad tőlük jellemvonásaik meghatározásakor. Márpedig ennél többet egy stratégiai elemekkel átszőtt életszimulátor nem nyújthat – létrehozni a saját történetedet, figyelni, hogy a világ miként reagál az általad megrendezett szituációkra, az általad megteremtett karakterekre, hogyan fejlődik tovább mindez, mi módon hatnak egymásra, milyen kölcsönhatások lépnek fel, és egyetlen dominó eldöntése miféle láncreakciókat indíthat el. A Sims-széria jelenleg is a műfaj egyeduralkodója, de a negyedik rész szeptemberi megjelenése után valószínűleg újrakoronázhatjuk a sorozatot, a trónon pedig ott fog ülni a te simed, legyen őrült vagy normális, harcos vagy barátságos – a lényeg, hogy épp olyan, amilyennek te teremtetted.

E3 2014 – RISE OF THE TOMB RAIDER

PC | PS3 | PS4 | X360 | XBO

[ÍRTA KREDENC] *Miután a 2013-as reboot fényes sikert aratott (többek között a PC Guru is díjazta az esztendő legjobb játékait honoráló cikkében), nem volt kérdés, hogy folytatódik-e az ifjú Lara Croft „eredettörténete", a Microsoft konferenciáján pedig egy rendkívül hatásos trailer keretében meg is történt a hivatalos bejelentés.*

Az említett videóban egy pszichiáter foglalkozik Larával, ami az előző kaland ismeretében teljesen érthető – mindebből pedig az is leszűrhető, hogy a Rise of the Tomb Raider az előző felvonás folytatása lesz, és ahogy a kissé sutácska cím is sejteti, ebben az epizódban szemtanúi lehetünk, hogyan lesz a borzalmakat átélt ifjú hölgyből az a kemény nő, akit Lara Croft néven ismerünk.

A VÁRT FOLYTATÁS

A Crystal Dynamics ráadásul nagyon okosan megtartott mindent, ami az előző részben jó volt, és kicserélte/megváltoztatta azon elemeket, amiket kritika ért. Hősnőnk bőrébe például ismét Camilla Luddington bújik, a forgatókönyvről pedig újfent Rhianna Pratchett gondoskodik – igaz, magáról a szkriptről egyelőre nem sokat tudunk, csak annyit, hogy „az új kalandok során Larának minden képességére és tudására szüksége lesz, hogy szembenézzen élete eddigi legnagyobb kihívásával, új barátokra kell szert tennie, és elfogadnia a sorsát, végzetét". A látványról a jól bevált Foundation-motor gondoskodik, ám felvértezve az új generáció eszköztárával, hogy az eddig látott világoknál háromszor nagyobb területet gond nélkül életre kelthesse. Ami pedig „új", gondolom sokak örömére, hogy a rajongók kérésére visszatérnek a sírok, mert hát ez a sorozat mégiscsak a felfedezésről szól, így az előző felvonásban megismert pörgős akciók mellé a hamisítatlan, klasszikus Tomb Raider életérzést is megkapjuk 2015 karácsonyán. Jobbat nem is kérhetnénk a Jézuskától...

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2015 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Uncharted 3
2011 (SONY)

Tomb Raider
2013 (SQUARE ENIX)

A csapat már 2013 augusztusában elárulta, hogy javában zajlik az új rész fejlesztése.

DEAD ISLAND 2 – E3 2014

PC | PS4 | XBO

[ÍRTA KREDENC] *Azt hiszem, a Dead Island első CGI-trailere sokunk agyába égett bele örökre – még ha aztán ki is derült, hogy a belső nézetű zombis akciójáték nem ennyire sztoriközpontú, komor-komoly és (a témához képest persze) realista. Mondjuk, végül annyira mégsem bántuk ezt...*

A Dead Island 2 trailere nem csak az E3 legjobbja, de minden időké is. Pótold!

Nos, az E3-on bejelentett második rész előzetese épp ennyire ütős, ám épp ellenkező előjellel, hiszen itt nincs halott kislány és családi tragédia, van viszont tengerpart, pálmafák, zombisodó szépfiú és laza túlélők – azaz pont azt a hangulatot adja át, amiért az első részt megszerettük. A videó mellé azért társult pár érdekes infó is: például hogy nem a Techland készíti, hanem a Spec Ops: The Line-nal elhíresült Yager, aztán hogy egy képzeletbeli trópusi sziget helyett valós helyszínen, a napsütötte Kalifornia államban vadászunk majd a zombikra – igen, államban, ugyanis a nyílt világú akciócímben bejárhatjuk San Franciscót és Los Angelest is. A műfaj persze a régi, mint ahogy az alapmechanizmus is, azaz most is több hős közül választhatjuk ki az általunk terelt élőholt-specialistát, akit saját képességfán fejleszthetünk tovább, és persze megmarad a dilis, de halálos fegyverek készítésének lehetősége is. Sőt! A sztori (melynek alapvetése szerint hónapokkal járunk a banoi katasztrófa után, és a hadsereg karantén alá vonta Kaliforniát) főhőse, Max még hű társát, az igazi grumpy cat Rick Fury nevű cicát is magával viszi a kalandokra, „akit" szintén motion capture eljárással digitalizáltak be a játékba – őrület! A Yager azonban a szóló mókázás mellett alaposan rágyúr az online szegmensre, hiszen nyolc (!) fős kooperatív módban is nekiállhatunk az Arany Állam zombimentesítésének (ennek lesz kompetitív része is, ám PvP-re ne számíts), ez a szegmens pedig dinamikus lesz, azaz bármikor beszállhatunk barátaink meccsébe. A játékot amúgy az Unreal 4 motor hajtja, és PC mellett csak az új generációs konzolokra jelenik meg, szóval remélhetőleg nemcsak jó játékmenetet és bővérű humort, de remek látványvilágot is kapunk.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Yager Development

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2015 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

Dead Island: Riptide
2013 (DEEP SILVER)

ARENA OF FATE

PC

E3 2014

[ÍRTA KREDENC] ***A MOBA betűszó mára olyan lett, mint pár éve a zombik: van, akinek azonnal beindul tőle a nyálelválasztása, más pedig sikítva menekül előle. Tény, hogy százmilliók játszanak vele, és az is, hogy emiatt minden kiadó megpróbálja megvetni a lábát az online csataarénákban.***

A játékot eredetileg a 2012-es E3-on készültek bemutatni: jó sokáig ültek rajta a Cryteknél...

Most a Crytek állt be a sorba, amely ugye a látványos, sztorit és bármiféle épkézláb játékot nyomokban tartalmazó benchmark-programjairól szerzett magának kétes hírnevet. Igaz, egy MOBA-hoz annyira nem kell történet, az alapvetéseket a műfaj írott és íratlan szabályrendszere eléggé kőbe véste – pusztán a mitológiát kell megválasztani hozzá, vagyis hogy miféle hősök milyen stílusú pályákon csapnak össze, aztán profit.

MEGKÉSETT BEMUTATÓ

Nos, úgy tűnik, a német törökök az európai kultúrkörből merítenek, méghozzá jó nagy kanállal, így kerülhet egymással szembe például Piroska és Loki fia, a farkas Fenrir, Nikola Tesla és Thomas Edison, Robin Hood és a nottinghami bíró, Jeanne d'Arc és a burgundok. Mindegyik karakter persze saját tudományát veti be a harcban, így a szerb feltaláló az elektromosságot, Fenrir a nyers erőt és a tüzet, a support szerepkörébe bújt orléans-i szűz pedig fénnyel támad, és gyógyítja szövetségeseit. Mondjuk a rövidkarddal motolla módra pörgő és kaszaboló Piroska picit kilép a mesebeli keretek közül, de ez legyen a legnagyobb gondunk... A készítők emellett 5 az 5 elleni, pörgős, maximum húsz percig tartó arénaküzdelmeket ígérnek látványos, rajzfilmszerű külsőségek mellett. Oké, utóbbit vehetjük készpénznek, a CryEngine aktuális verziója nyilván most is hozza majd a kötelezőt, a többi azonban erősen kérdőjeles – főleg, hogy az utóbbi napokban erőteljesen a Crytek halálhírét költötték a játékipar gyászmadarai...

ADATOK

KIADÓ
Crytek

FEJLESZTŐ
Crytek Black Sea

MŰFAJ
MOBA

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

League of Legends
2009 (RIOT GAMES)

DotA 2
2013 (VALVE)

E3 2014

PC
PS4
XBO

LARA CROFT: THE TEMPLE OF OSIRIS

[ÍRTA KREDENC] ***Egy meglepetésjáték nem annyira meglepő folytatása, amelyben egyiptomi istenek bőrébe bújva, akár negyedmagaddal is kalandozhatsz omladozó piramisok mélyén, térdig homokban gázolva, pislákoló fáklyák fényénél, Lara Crofttal a főszerepben. Szedd össze a haverokat, jó buli lesz ez!***

Mikor 2010 végén szivárogni kezdtek az új Tomb Raiderről szóló pletykák, a Square Enix és a Crystal Dynamics mindenki meglepetésére, talán hogy a felfokozott hangulatot kicsit enyhítse, piacra dobott egy izometrikus nézetű, kooperatív módra kihegyezett, könnyed, mégis taktikus, remek hangulatú játékot.

KOOPERATÍV DÓZIS

Ez volt a Tomb Raider and the Guardians of Light, és miután mind a kritika, mind a játékosok kedvezően fogadták, annyira nem lepődtünk meg, hogy az E3-on a kiadó/fejlesztő páros az új Lara-játékkal egy füst alatt bejelentette a folytatást, ami nyilván még annak debütálása előtt megjelenik, hogy legyen mivel elütnünk az időt. A Lara Croft and the Temple of Osiris tehát nem árul zsákbamacskát, pontosan ugyanazt kapjuk, mint az előző etapban, ám itt már két fő helyett négyen kalandozhatunk az ősi, ezúttal egyiptomi sírkamrákban, egymást segítve, vagy épp egymásnak gáncsot vetve. A sztori szerint Lara és régi riválisa, Carter Bell egyaránt Ozirisz botját keresi – utóbbi megtalálja és le is nyúlja a cuccot, ám ezzel átkot hoz fejükre, felébresztve a káosz istenét, Széthet. Szerencséjükre azonban a jóságos Ízisz és Hórusz szintén életre kel, és ez a fura négyes együtt indul útnak, hogy felkeltse Oziriszt, aki képes megtörni az átkot. Mitikus szörnyek, legendás kincsek, trükkös csapdák, remek látványvilág, klasszikus arcade játékmenet négyfős online és offline módokkal, plusz Lara Croft – annyira ezzel sem lehet mellényúlni...

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
kooperatív TPS

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Lara Croft and the Guardian of Light
2010 (SQUARE ENIX)

Hamilton's Great Adventure
2011 (FATSHARK)

Elődje túlzás nélkül minden idők egyik legjobb kooperatív játéka – ilyen felmenővel folytatni...

DESTINY

[ÍRTA WILSON] ***Két kezünkön meg lehetne számolni azon alkalmakat, mikor az E3-as demókból akár egy is elérhetővé vált a nagyközönség számára. A 2014-es kiállítás különlegessége, hogy ez most mégis előfordult, ráadásul nem is apró játékokkal: a Battlefield Hardline mellett végre a Destiny is megmutatta magát!***

Hogy a szóban forgó, zárt körű, mégis több tízezer játékost megmozgató alfateszt mekkora jelentőségű, azt mi sem példázza jobban, minthogy a Destiny bejelentése köré szervezett tavalyi sajtóeseményen – ahová a világ különböző szegleteiről egyenesen a Bungie főhadiszállására reptették a szakma kijelölt képviselőit – egyáltalán nem is lehetett látni magát a játékot,csak pár koncepciórajzot, videót és néhány animációt. Hangzatos ígéretből soha, egy játéknál se volt hiány, de az Activision verhetetlen marketingje ezúttal tényleg a lehető legnagyobb odaadással próbálta elhitetni az emberekkel, hogy itt valami monumentális, valami forradalmi készül. Júniusban végre eljött az ideje, hogy a gyakorlatban is kiderüljön: minden idők egyik legdrágább játéka van-e annyira jó, mint amilyennek mondják.

CÉL ÉS ESZKÖZ

Ennek kiderítése előtt persze végre egyértelműen ki kell mondani, hogy milyen zsánerű a Destiny: a Bungie és az Activision ezt sose konkretizálta, mindig műfajok fúziójáról volt szó, és tényleg ez állja meg a legjobban a helyét. Alapvetően egy szimpla FPS, csak épp rengeteg MMO- és szerepjátékelemmel. Alapját természetesen a Bungie elmúlt tíz éve, egész pontosan a Halo-sorozat adja: a két játék világa között ugyan nem húzható párhuzam, a működésüket nézve viszont annál inkább. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája, az életerőrendszer, a fegyverek és még maga az irányítás is egy az egyben olyan, mint az említett szériában. Ez persze nem baj, mégis csak a definitív konzolos shooterről van szó, ami annyira jól kimunkált építőkockákból állt össze, hogy azok egy teljesen más univerzumban is tökéletesen passzolnak egymáshoz.

> **Nem olyan forradalmi, mint amilyennek leírták, de még így is egészen fantasztikus játék.**

És ez a világ még mindig egészen fantasztikus, főleg így, testközelből. Az alfa mindössze három helyszínt tartalmazott: a Föld bajkonuri űrállomását, a Tornyot (az utolsó épen maradt várost), és a Hold PvP-re szakosodott arénáját. Ezek között tulajdonképpen szabadon lehet váltani, de nem úgy, mint mondjuk a Mass Effectben, kizoomolva egy csillagtérképre, és onnét áthajózva. Az itteni felosztás ennél jóval egyszerűbb, tulajdonképpen játékmódokra épül, melyek két kategóriába sorolhatók: kooperatívba és kompetitívbe.

Kooperatívnak számítanak a sztorit előrelendítő kampányküldetések, a nagyobb játéktérrel rendelkező, a feladatokat procedurálisan generáló HUB-missziók, és az MMO-któl kölcsönzött raidek, destinys nyelven Strike feladatok. A kampányt teljesen egyedül is le lehet tudni, a többihez viszont szinte már kötelezőek a társak, ami jobb esetben a barátlistáról átszivárgó ismerősöket jelent, rosszabb esetben pedig idegeneket, bár fontos hozzátenni, hogy a „rossz eset" kifejezés képletes, a netről odatévedő ismeretlenekkel is lehet teljesíteni a feladatot, és mivel alapból a kommunikáció is le van tiltva, ezért üvöltöző, irritálóan visítozó gyerekek miatt sem kell aggódni.

ADATOK

KIADÓ	Activision
FEJLESZTŐ	Bungie
MŰFAJ	FPS
MEGJELENÉS	2014. 09. 09.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	89%

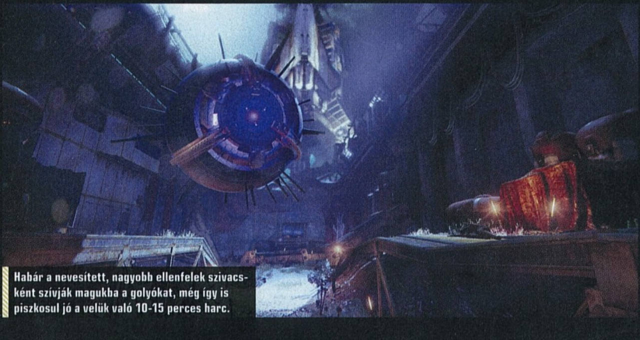
STÍLUSMINTA

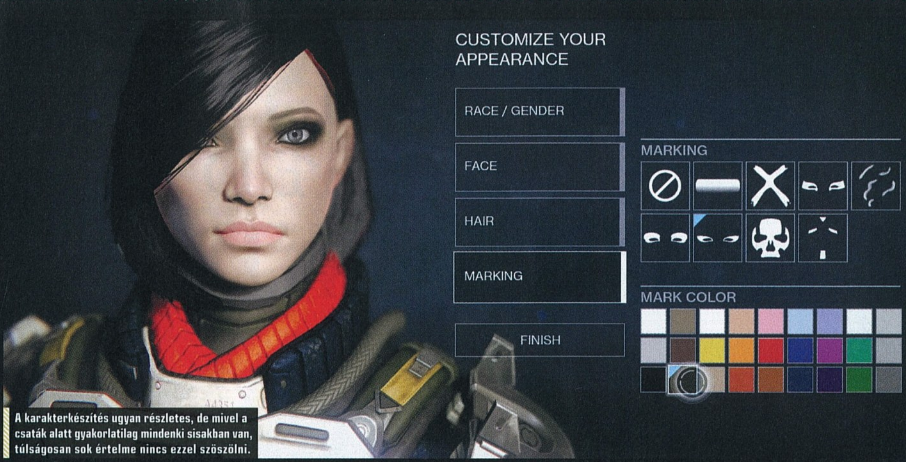
Halo 3
2007 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

Borderlands 2
2012 (2K GAMES)

VADREGÉNYES TÁJAKON

Az alfa a játék sztorijának egy nagyon korai fejezetével rukkolt csak elő, így túl sokat nem lehet még tudni a kampányról – extrát egyelőre biztosan nem nyújt, a lineáris struktúra, a teljesen szabványfeladatok ezerszer látott, működő dolgok. A Destiny nem is erről szól, hanem az együttműködésről, a korábban már látott helyszínekre való folyamatos visszatérésről (újabb MMO-elem) és új feladatok teljesítéséről, na meg a szintlépésről és az eszközök fejlesztéséről. Ha más játékkal kellene párhuzamba állítani, az mindenképp a Borderlands és a Diablo lenne. Az eltérő kategóriájú, tulajdonságú és hihetetlen mennyiségű fegyverek akár a Pandoráról is érkezhettek volna, míg a pályák és az azokra kézzel, egyenként lerakott ellenfelek a Diablo pack-elosztását idézik, vagyis egy adott faj különböző lényei csoportosan, egymást erősítve próbálják a játékost a padlóra küldeni.


Habár a nevesített, nagyobb ellenfelek szivacsként szívják magukba a golyókat, még így is piszkosul jó a velük való 10-15 perces harc.



A karakterkészítés ugyan részletes, de mivel a csaták alatt gyakorlatilag mindenki sisakban van, túlságosan sok értelme nincs ezzel szöszölni.

A Destiny ezen a téren brillírozik, az idegen fajok és képviselőik külsőre és belsőre is zseniálisak. Tényleg teljesen eltérő stílusban harcolnak, legyőzésükhöz nem feltétlenül elég beléjük ereszteni egy egész tárat, hiszen szó szerint minden irányból és minden távolságból veszélyt jelentenek. Szerencsére a Halóból kölcsönzött, pár másodperc után magától regenerálódó pajzsrendszer garantálja, hogy okosan, visszahúzódva nem kell a folyamatos elhalálozás miatt aggódni, de a Destiny ettől még egyáltalán nem könnyű játék, sőt, a minimum három fő meglétét megkövetelő Strike küldetések kőkemény kihívást tudnak nyújtani, akár 45-50 percen át borzolva az idegeket a durvábbnál durvább ellenfelek felvonultatásával.

Sajnos maguk a feladatok és küldetések már nem ennyire fantasztikusak, a példaként emlegetett Borderlands nyomába sem érhetnek, úgy a tálalást, mint a célokat illetően. Az MMO-tányérból a készítőnek úgy sikerült meríteniük, hogy szinte csak a legalantasabb és legunalmasabb missziók maradtak a kanálban. Az „ölj meg 10 adott típusú ellenfelet", vagy „a juss el a pálya másik végébe, és nyomj meg egy gombot" nem épp a legkreatívabb kihívások. Aggodalomra elsősorban ez ad okot, hiszen a Destiny úgy épül fel, hogy egy adott helyszínt folyamatosan újrafelhasznál a különböző játékmódjaihoz: ugyanazokat a szobákat és folyosókat kipucolni (az ellenfelek kevesebb mint egy perc alatt újraéledhetnek) egyáltalán nem olyan szórakoztató a tizedik, mint az ötödik alkalommal, így csak remélni lehet, hogy a bétában és a végleges változatban elegendő mennyiségű pálya és látnivaló lesz.

EINE GRUPPE

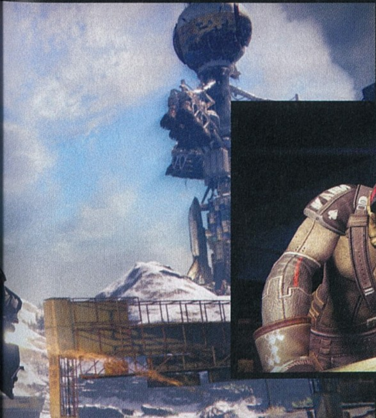
Amiben a Bungie és persze a Destiny még mindig fantasztikus, azok maguk a kooperatív küzdelmek: két társ segítségével elképesztő precizitással és intenzitással lehet megtisztítani a legveszélyesebb szakaszokat is, és a magas kihívásfaktor, na meg a különböző kasztokból eredő eltérések kihasználása olyan játékmenetben csúcsosodik ki, ahol az ember maga is elboldogulhat, de igazi győzelmet csak úgy érhet el, ha a többiekkel összehangolva küzd.

A három különböző kaszt egyáltalán nem tér el annyira drasztikusan egymástól, mint a Borderlands vagy a Diablo hősei, de így is jutott nekik saját képességfa, különleges támadás. Alapesetben mindegyikük gépfegyverrel és shotgunnal rohangál, de ez vásárlással vagy lootal természetesen lecserélhető, így idővel mindenki megtalálhatja a maga a stílusához legjobban passzoló eszközt. Legyen szó azonban mesterlövészpuskáról vagy pisztolyról, egy dolog közös: a lőszer véges, méghozzá nagyon, és csak az ellenfelekből kieső munícióval tölthető vissza, így aki hátul maradna campelni, előbb fogy ki a golyóból, mint az opponenseiből, különösen a Strike küldetések alatt.

Kompetitív játékmódból az alfa csupán egyet tartalmazott, az viszont nem volt túl jó. A Call of Dutyból kölcsönzött Hardpoint-szerűségben a pálya három adott pontját kell megvédeni / megtámadni. Az a csapat nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik az idő lejártával, és sajnos a Halóhoz hasonlóan itt is mindenki egy lövéssel fraget szerző mesterlövészpuskával rohangál.

De vajon hiba rákényszeríteni a kooperatív módot azokra, akik tudatosan távol tartják magukat az online arénáktól? Nem feltétlenül: akit csak a történet érdekel, az maradhat a kampánynál, de a Destiny elsősorban nem erről szól, és ezt remekül példázza a Torony is, a játék központi területe, ahol elkerülhetetlen az ismeretlenekkel való találkozás. A Föld utolsó, épen maradt városa csupán pár folyosóból áll, de a küldetések között mindent itt lehet és kell is elvégezni, beleértve a fegyvervásárlást, a járműfejlesztést, a Destiny világához kapcsolódó, lootot eredményező történelmi ereklyék feloldását. Ez a Destiny leginkább MMO-s eleme, és egyelőre kissé sután működik: a bejárható terület kicsi, maximálisan statikus (ahogy a többi helyszín is, rombolásnak sajnos nyoma sincs), a külső nézet használata a karakteranimációk színvonala miatt nem volt a legjobb döntés, és gyorsan unalmassá fog válni az NPC-k közti futkározás is.

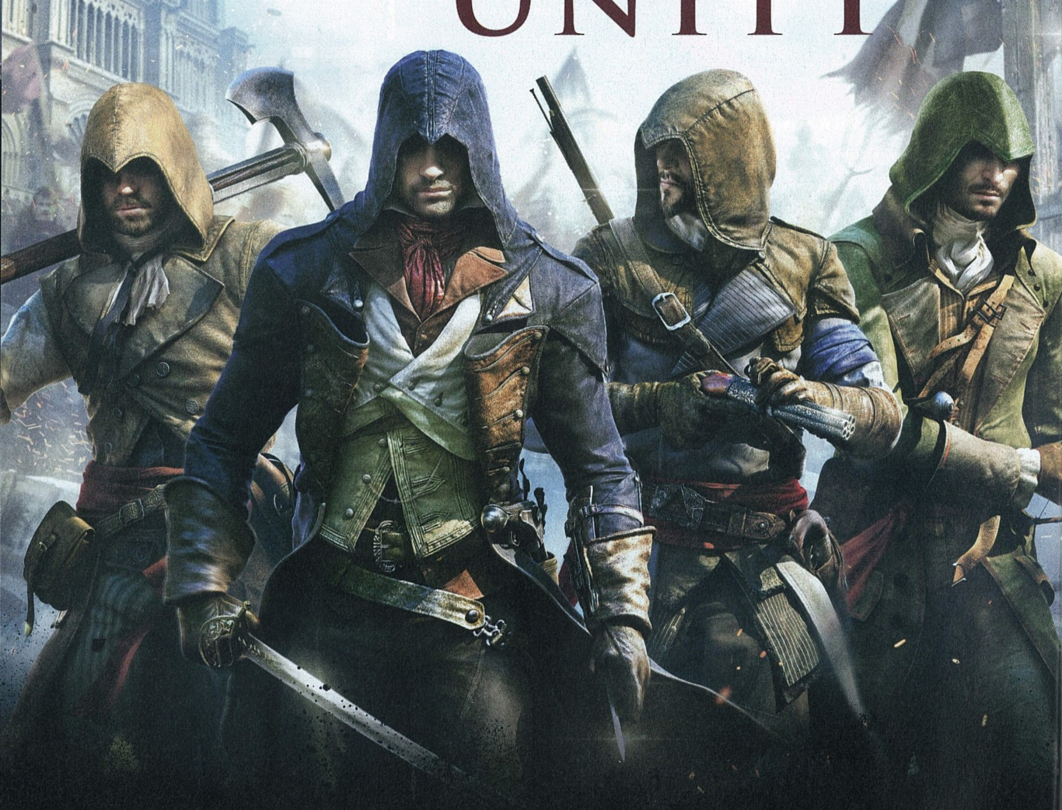
Tényleg forradalmi játék lesz-e a Destiny? Egyelőre úgy néz ki, hogy nem, semmi olyasmi nincs benne, amit ne láthattunk volna még máshol (ha nem is egy tető alatt), de fantasztikus világa, gyönyörű helyszínei, tényleg élvezetes játékmenete, és a Bungie-hoz méltó színvonal miatt garantáltan ez lesz az, amiről az elkövetkezendő pár év szól. Nem műfajteremtő, de stílusának egyik legjobbja!



E3 2014

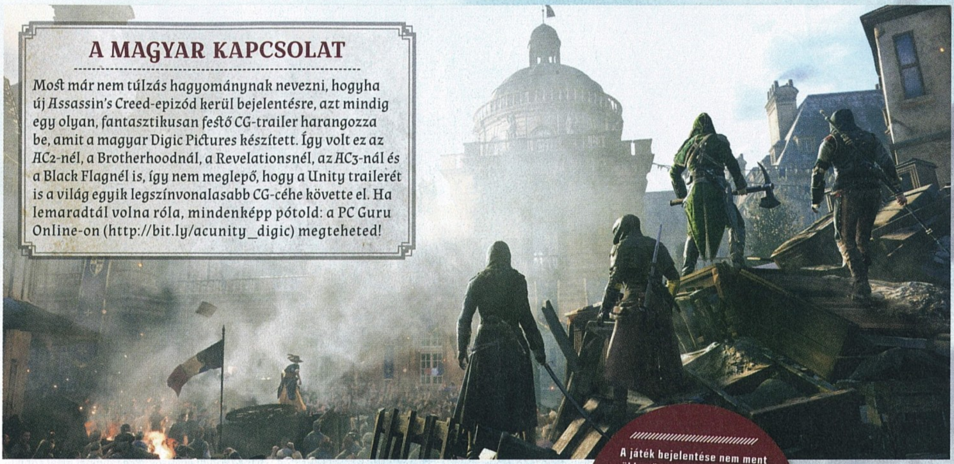
PC | PS4 | XBO

Assassin's Creed Unity



[ÍRTA WILSON] ***Többen dolgoznak rajta, mint ahány embert sok világvállalat foglalkoztat, többe kerül, mint néhány komplett sorozat együttvéve, és régebb óta készül, mint megannyi AAA-kategóriás játék. Az Assassin's Creed-sorozat nevéhez számtalan rekord köthető, ám az évenkénti kiadás miatti önismétlés problémája őt is utolérte, így az idei epizódra hárul a feladat, hogy forradalmat hozzon. És hoz is: szó szerint!***

Minden Assassin's Creed-előzetest lehetne egyféleképpen kezdeni: leírva azt, hogy az évenkénti megjelenés még nem jelent rövid fejlesztési időt, gyártósorról leemelt, modulokból összedobott, lélektelen, egyediségtől és új ötletektől mentes folytatást, csupán egy elképesztően hatékonyan működő, jól olajozott gépezet eredményét mutatja, amely sok-sok esztendővel ezelőtt bebizonyította, hogy nem ördögtől való gondolat minőségi, AAA-kategóriás, több tízórányi tartalommal rendelkező játékot kiadni egy adott sorozat esernyője alatt, minden egyes évben. Ez a munkatempó a sportprogramok esetében még az átlagember számára is érthető, hiszen egy FIFA- vagy NBA-epizódon tényleg nem kell annyit dolgozni, elég csak kicserélni a neveket, betáplálni az igazolásokat, és dobni pár marketingcsontot, máris megveszik a népek. De mi a helyzet egy akció-kalandjátékkal, amely szó szerint részről részre váltogatja a helyszíneit és a történelmi korait, mindegyiket ugyanazzal az odafigyeléssel és aprólékossággal dolgozva ki? A helyzet az, hogy az Assassin's Creed sok szempontból az öregedés jeleit mutatja, és most már hét évvel ezelőtt kidolgozott ötleteket és elemeket görget maga előtt, melyek némelyike valóban zavaró jelenségként rondít bele az összképbe, szóval tényleg eljött az ideje egy alapos átgyúrásnak. És ha már forradalmi változásokat kell eszközölni, miért ne szólhatna maga a játék is a forradalomról?



A MAGYAR KAPCSOLAT

Most már nem túlzás hagyománynak nevezni, hogyha új Assassin's Creed-epizód kerül bejelentésre, azt mindig egy olyan, fantasztikusan festő CG-trailer harangozza be, amit a magyar Digic Pictures készített. Így volt ez az AC2-nél, a Brotherhoodnál, a Revelationsnél, az AC3-nál és a Black Flagnél is, így nem meglepő, hogy a Unity trailerét is a világ egyik legszínvonalasabb CG-céhe követte el. Ha lemaradtál volna róla, mindenképp pótold: a PC Guru Online-on (http://bit.ly/acunity_digic) megteheted!

VIVE LA FRANCE

Hogy a forradalmi Franciaország, mint lehetséges helyszín, milyen régóta van a köztudatban, azt mi sem példázza jobban, minthogy erre utaló jel már a 2010-es Assassin's Creed: Brotherhood stáblistájában is szerepelt, méghozzá ama (az amerikai függetlenségi háborúnak szentelt) szimbólum mellett, amelyből később az Assassin's Creed III született meg. Négy évet várakoztatni a népet nem szép dolog, de szükséges volt, a Unity ugyanis, ha nem is teljesen, de valamenynyire rebootolja az AC-formulát – és ehhez az emberiség modern történelmének egyik legfontosabb konfliktusát hívja segítségül.

Az 1789-ben kirobbant francia forradalom a több évszázados elnyomásból, az archaikus rend szigorából, és az ebből eredő elégedetlenségből bontakozott ki. Egy olyan történelmi fordulópont volt, amikor a francia nép megelégelte a teljhatalmú király uralmát, az adófizetés terhe alól mentesülő felsőbb és egyházi rétegek rabigáját, vagyis mindazt az elnyomást, amely már a középkor óta ellehetetlenítette azokat, akik nem egy gazdag családba születtek. A rendszerváltás se gyors, se erőszakmentes nem volt: mivel a helyzet egészen 1799-ig nem rendeződött, az addig eltelt évtized alatt egymást váltották a vezetők, a javulást ígérő rendszerek, melyek több tízezer embert küldtek a halálba, szélsőséges eszméknek, diktatúráknak adva át a hatalmat XVI. Lajos király lefejezését követően. Ennél tökéletesebb időszak nem is létezhet egy olyan sorozat számára, mint az Assassin's Creed, amely mindig a történelmi fordulópontok, a hatalmas konfliktusok közé fűzte be a maga alternatív történelmi eseményeit a templomosok és az asszasszinok harcáról.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014. 10. 28.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed III
2012 (UBISOFT)

Assassin's Creed IV: Black Flag
2013 (UBISOFT)

A játék bejelentése nem ment zökkenőmentesen, a Unity sem kerülhette el a szivárgást, ám ennél sokkal nagyobb fejfájást okozott a kiadónak a prezentáció után kipattant botrány. Az irányítható női karakter hiánya több ezer embernél kicsapta a biztosítékot, szerintünk jogosan. Ha bővebben is érdekel a téma, olvasd el az e havi Gondolatébresztőt is!

LIBERTÉ

Hogy a Unity története pontosan hány esztendőt ölel fel a forradalomból, azt nem tudjuk, az viszont egészen biztos, hogy új főhősünk – a versailles-i, franciaosztrák vérvonalú parasztfiú, Arno Dorian – már a vérzivatar első cseppjeinél ott volt, miután apját elragadta a felkelés, majd a halál. Arno az eseményekért csak magát okolja, lelke megnyugtatása érdekében pedig bosszút esküszik: pont kapóra jön az asszasszinok hívása, utat nyitva számára mind a tettesek felkutatásához, mind pedig a templomosok új, korábbinál szélsőségesebb rendjének felszámolásához, akik a káoszban már készülnek magukhoz ragadni a hatalmat.

És bár a forradalom tíz éve során számtalan politikai csoport és frakció képviseltette magát, a Unity pedig az AC-sorozat korábbi részeihez hasonlóan most is ragaszkodik a történelmi hűség megőrzéséhez (egy bizonyos szintig), itt mégis három oldal ellentéte lesz hangsúlyos: a királyhoz hű lojalistáké, a forradalmat elítélő mérsékelteké, és a forradalmároké. A parasztokat, a középosztályt és az előkelőket egyaránt magába foglaló csoportosulások árnyékában zajlik majd a templomosok és az asszasszinok hajcihője, miközben az utcákon folyik a vér, haldoklik a nép, és folyamatosan dolgozik a guillotine.

A francia forradalom, mint téma már ezer éve lóg a levegőben: most már nagyon ideje volt lecsapni rá!

A sorozat történetében először fejleszteni is lehet hősünk képességeit: hogy pontosan hogy és milyen mélységig, azt még egyelőre nem tudni.

ÉGALITÉ

A franciák legismertebb találmánya azért vághat le olyan sok fejet, mert immár nem csak pár tucat NPC mászkál Párizs házai között, hanem esetenként több ezer. Furcsa is lenne a régi mennyiség egy olyan korban, amikor tényleg mindenki az utcára vonult, és csak a nemesség volt hajlandó a

A rejtett pengét egy új eszköz, a fantompenge váltja fel, amely hangtompítós pisztolyként is működik, így távolról is hatásos.

zárt ajtók mögött maradni, fals biztonságérzetbe ringatva magát. A tömeg szisztematikusan cselekszik, előre betáplált viselkedési formákat követ, és eljátssza a maga szerepét: a kereskedők reggelente kinyitják a boltjaikat, a katonák és a forradalmárok őrjáratoznak, az elégedetlenek akár fényes nappal is leszámolnak azzal, akit nem tartanak érdemesnek az életre, sokan pedig akár egy falat kenyérért is hajlandók ölre menni. Az ilyen és ehhez hasonló jelenetek maguktól játszódnak le, így rajtad múlik, közbe akarsz-e avatkozni, vagy inkább mész a dolgodra.

Teendőből természetesen ezúttal is rengeteg akad, sőt, tulajdonképpen több, mint valaha. Egyrészt ugye ott vannak a jó öreg előre rögzített feladatok – rejtett tárgyak megtalálása, történelmi jelentőségű épületek megmászása, rejtélyes gyilkosságok felderítése –, másrészt a véletlenszerűen generált miniküldetések, mint a tolvajok és gyilkosok megkergetése és elfogása, vagy a közösségi kluboknak hívott egyletek által adott csip-csup feladatok. Párizs ugyanis hatalmas, a legnagyobb helyszín, ami csak egy AC-játékban valaha volt: nem csupán az utcái és a földalatti kazamatarendszere fedezhető fel, de most már a fontosabb épületei is. Belső tér csak nagyon ritkán szerepelt a sorozatban, akkor is szinte kizárólag átvezető videókban, így kifejezetten jó érzés beugrani egy nyitott ablakon, megmászni több emeletet, majd a tetőn távozni. Nincsenek teljesen üres szobák, kihalt területek: mindenhol van legalább egy nem játékos karakter, egy lezárt láda, vagy valamiféle nyom, így a Unityben nem lehet kopár placcot találni.

FRATERNITÉ

Miként sikerült ennyi tartalommal megtölteni egy ennyire hatalmas világot? Két dolognak, az új fejlesztői készletnek, valamint az Assassin's Creed három megreformált alappillérének (közlekedés, harc és lopakodás) hála. Mivel a Unityn tíz stúdió (!) dolgozik, a játék mérete pedig minden eddiginél nagyobb, ezért elkerülhetetlen volt újragondolni, hogy miként is épül fel egy ennyire monumentális játék. A folyamat egy jelentős részét sikerült automatizálni, így már nem kell egyenként, rettentő monoton módon lepakolni az egyes házakat, vagyis a grafikusok, pályatervezők a korábbinál jóval több időt kaptak a homlokzat és a terjedelmes belső helyszínek kidolgozására.

Mi változott a közlekedés, a lopakodás és a harc terén? Az utóbbi kettő esetén erős túlzás azt mondani, hogy minden, a navigáció viszont tényleg drasztikus fejlődésen ment keresztül. Habár az Assassin's Creed eddig is a csúcsot jelentette, ha az épületek megmászásáról, illetve az azok közti mozgásról volt szó – ennek bizonyításához elég csak megnézni egy hasonló műfajú játékot, és rögtön

XVI. LAJOS

Az 1774 és 1791 között regnáló Lajos király meglehetősen fiatalon, alig 11 évesen került a trónra apja halálát követően, de egy a csőd szélén álló, súlyos reformokra szoruló birodalmat örökölt meg. A monarchia megújítására képtelen volt, sőt, még ki is játszotta a forradalom által életre hívott alkotmányos monarchia korlátait. Népszerűtlensége hatalmas csúcsokat ért el, próbált is elmenekülni az országból, sikertelenül. 1791. augusztus 10-én a királyi palota ostroma alatt elfogták, megfosztották hatalmától, másnap pedig guillotine alá küldték – ő volt az egyetlen francia király, akit kivégeztek.

DE SADE MÁRKI

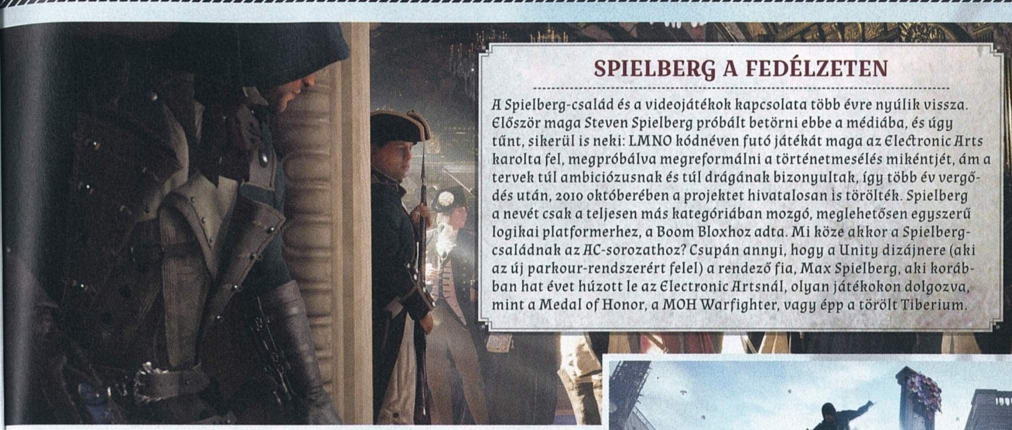
Polgári nevén Donatien Alphonse François de Sade a francia történelem és persze a forradalom egyik meghatározó írója és filozófusa volt, aki meglehetősen szélsőséges nézeteket vallott. Az anarchizmus szószólója volt, de a szexuális szabadosság elvét sem vetette meg, megbotránkoztatva ezzel a kor népét. Gondolatai felső körökben sosem voltak népszerűek, öt egymást követő uralkodó küldte börtönbe (ami biztos, hogy világrekord), a halál mégis döbbenetesen későn, 74 éves korában érte utol. Manapság a felvilágosodás lezárójaként hivatkozunk rá.

NAPÓLEON

A kezét mindig a szívén nyugtató, alacsonynak gondolt fickót a világon senkinek sem kell bemutatni: Napóleon az emberiség történelmének egyik leglegendásabb karaktere. Pont a forradalom kirobbanása előtt, 1786-ban indult katonai pályafutása, és mindent átélt, amit csak át lehet élni. Előléptették, lefokozták, bebörtönözték, kinevezték a legfőbb hadvezérré, a forradalmat követően pedig még a császári címet is neki ajándékozták, élete mégis szégyenben, távoli száműzetésben ért véget, pedig pályafutása során nem nagyon volt olyan ország Európában, amellyel ne harcolt volna.

ROBESPIERRE

Az ügyvédi végzettségű Maximilien François Marie Isidore de Robespierre a francia forradalom kitörésének hajnalán csöppent bele az eseményekbe. Elképesztően erőteljes, tömegeket megmozgató politikai beszédeivel hozzájárult XVI. Lajos király elítéléséhez és kivégzéséhez, de ez nem bizonyult jó cserének, hiszen Robespierre az ezután kialakult jakobinus diktatúra vezetőjeként emberek ezreinek haláláért volt felelős, leszámolva mindenkivel, aki szólni mert az új rendszer ellen. Végül egykori társai fordultak ellene, és 1794-ben lefejezték.



SPIELBERG A FEDÉLZETEN

A Spielberg-család és a videojátékok kapcsolata több évre nyúlik vissza. Először maga Steven Spielberg próbált betörni ebbe a médiába, és úgy tűnt, sikerül is neki: LMNO kódnéven futó játékát maga az Electronic Arts karolta fel, megpróbálva megreformálni a történetmesélés mikéntjét, ám a tervek túl ambiciózusnak és túl drágának bizonyultak, így több év vergődés után, 2010 októberében a projektet hivatalosan is törölték. Spielberg a nevét csak a teljesen más kategóriában mozgó, meglehetősen egyszerű logikai platformerhez, a Boom Bloxhoz adta. Mi köze akkor a Spielberg-családnak az AC-sorozathoz? Csupán annyi, hogy a Unity dizájnere (aki az új parkour-rendszerért felel) a rendező fia, Max Spielberg, aki korábban hat évet húzott le az Electronic Artsnál, olyan játékokon dolgozva, mint a Medal of Honor, a MOH Warfighter, vagy épp a törölt Tiberium.

látszik, hogy máshol mennyivel körülményesebb ez –, de ez elsősorban csak akkor volt igaz, ha felfelé kellett menni. Lefelé már mindig jóval nehezebb volt mászni: a főhős szinte sose azt ragadta meg, amit a játékos akart (már ha egyáltalán hajlandó volt rá, és nem inkább a mélybe vetette magát), a területek szinkronizálása után pedig muszáj volt egy szénabálát megcélozni, és abba landolni.

Többé azonban már nem: Arno végre ugyanazzal a tempóval, eleganciával mászhat lefelé, mint felfelé, nincs kizárólagosan az olyan „alapelemekre" utalva, mint a póznák és kötelek, sokkal több mindent ragadhat meg. Ez különösen a menekülés során lesz majd igazán hasznos, amely eddig szinte minden esetben harcba torkollott – és az sose volt igazán jó.

A Bud Spencer - Terence Hill filmeket idéző csaták során ugyanis mindig az volt a módi, hogy az éppen ellenséges csoport „bedobozolta" hősünket, és addig nem volt hajlandó továbbengedni őt, míg az egyenként támadó katonák mindegyike port nem nyalt. A Unityben viszont már nem ilyen egyszerű a helyzet: a vívásról mintázott harcrendszer például teljesen eltörli a counter-killek intézményét, vagyis most már nem lehet instant halált okozó szúrással hárítani az oldalról érkező támadásokat. Eztán muszáj lesz sokkal jobban odafigyelni az összes ellenségre. Hiába vagy gyors, előbb vagy utóbb mindenképpen meg fog ütni valaki, nem lehet az összes támadást kivédeni. Különösen nem az új, különleges fajtájú kardvívók esetében, akik minden eddiginél szívósabbak, jobban bírják a támadásokat, sőt, frontálisan még nekik se lehet menni, mert képesek hárítani a csapásokat. Proaktívnak kell lenni, igazodni a kialakult helyzethez, és esetenként muszáj elmenekülni.

Most már semmi se fogja vissza a Ubisoft Montrealt: a játék csak PC-re, PS4-re és Xbox One-ra jelenik meg.

Utóbbit hivatott segíteni a minden eddiginél mélyebb, kidolgozottabb lopakodás, amely, bár eddig is jelen volt az Assassin's Creed világában, de csak foghíjasan. Most már egyetlen gomb megnyomásával fedezékbe lehet bújni, kikerülve az ellenség látóteréből. Utóbbi azért is fontos, mert a Splinter Cellhez hasonlóan már a Unityben is elsősorban ott keresnek minket, ahol utoljára láttak, vagyis ha menekülés közben szem elől tévesztenek, sokkal gyorsabban le lehet rázni a szerencsétleneket, ami különösen a tömegben való elvegyüléskor jön jól.

COOPÉRATION

Az eddigieket olvasva jogos a kérdés, hogy miért forradalmi a Unity? Oké, az épületekbe való bemászás tényleg új dolog, és a tömeg mérete mellett sem lehet elmenni szó nélkül, de az egészet a címadó „egység", egész pontosan az az unifikáció teszi kerekké, amely egy tető alá hozzá a kampányt és a multiplayert. Nem kell megrémülni, nem mászkálnak a Watch Dogshoz hasonlóan rivális asszasszinok az utcán, csupán arról van szó, hogy a sorozat történetében először lehetőség nyílik a kooperatív játékra is. Arno mellé három társ szegődhet, akik pontosan ugyanazokkal a képességekkel és eszközökkel rendelkeznek, mint az általad irányított főhős. A tartalom harmadát kitevő, különálló kooperatív kampány során titkos átjárókra, másképp elérhetetlen helyszínekre bukkanhatunk, és persze tucatnyi missziót lehet megoldani, az orgyilkosságtól kezdve a tolvajláson át egészen a forradalmat segítő hadműveletekig. Szerencsére nem leszünk az ismerősök / ismeretlenek képességeire utalva, a kampány missziói egyedül is letudhatók, ha nagyon muszáj.

Hogy ennek mennyi értelme van, azt mindenki döntse el maga. A fentiekből azért leszűrhető, hogy a Unity végre nem egy teljesen hagyományos, kifejezetten sablonos Assassin's Creed-epizód lesz, hanem egy ténylegesen újító, és az új generációs Anvil motornak hála egy minden eddiginél szebb, életszerűbb felvonás, amely ha nem is maradéktalanul, de végre teljesít pár olyan ígéretet és régóta esedékes frissítést, ami már évek óta a levegőben lóg. A témája forradalmi; hogy maga a játék is az lesz-e, az októberben úgyis kiderül!

A városkép egyszerűen döbbenetes: a Notre Dame-on egyetlen ember több mint 8 hónapon át dolgozott. A végeredmény önmagáért beszél!

E3 2014

PC
PS3
PS4
X360
XBO

Far Cry 4

[ÍRTA **MIGUEL**] ***A Far Cry-sorozat érdekes hullámvasút: az első rész grafikailag volt emlékezetes, a második sokat ígért, de keveset adott, a harmadik pedig sok szempontból zseniális lett. A negyedik epizódra a Ubisoft tényleg mindent bevet, ami korábban jól sült el. Lesz jó sztori, jó harc és rossz főszereplő. Mármint nagyon rossz.***

NINCS FAR CRY KÉZIMUNKA NÉLKÜL

Ha jobban belegondolunk, elég hülye rendszer, hogy a környékbeli állatok bőrét kikészítve jutunk új felszereléshez, de a Far Cry 4-ben is megmarad a cucckészítési rendszer, illetve az ehhez kötődő vadászat. Újítás lesz azonban, hogy mostantól a játék értékeli, ha ügyesen vadászol: az egyetlen fejlövéssel vagy késszúrással leterített állatokból több alapanyag jön majd ki, mint a gránáttal vagy páncélököllel elkapott társaikból. Mostantól ráadásul nemcsak a préda bőrét kapjuk meg, de akár a húsából is juthat egy szelet, amit csalétekként használhatunk később. A készítők szerint viszont érdemes lesz felkészülni, az új részben már nem működik a „felállok egy sziklára, és onnan lövöm le a tigrist" taktika – ahova te fel tudsz mászni, oda az állatok is utánad tudnak menni...

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014. 11. 18.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Dead Island: Riptide
2013 (DEEP SILVER)

Far Cry 3
2013 (UBISOFT)

Nem akarsz mást, csak teljesíteni édesanyád utolsó kívánságát: menj vissza a Himalájába, keresd meg a kedvenc hegycsúcsát, és szórd szét onnan a hamvait. Elutazol hát a világ túloldalára, megúszod a repülést, és már szinte odaérsz, mikor a határőrök megállítják a buszt, amin ülsz. Valami baj van, két utas menekülni kezd, az őrök tüzet nyitnak. Először a menekülőkre, aztán rád is. És akkor megjelenik egy helikopteren Ő, a furcsa, rózsaszín öltönyös figura, aki csúnyán leteremti a lövöldöző katonák parancsnokát. Olyan csúnyán, hogy vagy hétszer torkon is szúrja, finom utalásként arra, hogy ha az az utasítás, hogy állítsák meg a buszt, akkor még véletlenül se lőjenek a buszra. A rózsaszín öltönyös figura látszólag össze-vissza beszél. Kiderül például, hogy nagyon örül nekünk, fülig ér a mosolya a katona ütőeréből kispriccelt vértől mocskos arcán. Azt mondja, a szemünk alapján ezer másik közül is felismerne minket. Meg hogy az egész hete szabad, szóval most aztán indul a buli. Nagyjából ennyit tudunk a történetről abból a videóból, amivel a Ubisoft az E3-on bemutatta a Far Cry soron következő részét. Szerencsére azért ennél több információt is meg lehetett tudni, de menjünk szép sorjában.

A PINK DIKTÁTOR

A helyszín tehát a Himalája, egész pontosan Kyrat, egy képzeletbeli kis ország. Az általunk irányított főszereplőt Ajay Ghale-nek hívják, a felnyírt hajú, szőke fickó, aki megmentett, majd halálra rémített minket, nos, ő nem a főgonosz, hanem – legalábbis a történet elején – a társunk. De hogy megértsük ezt a katyvaszt, kicsit messzebbről kell indítanunk a mesét (és őszintén, nem csodálatos, mikor egy játéknak története van?).

A lényeg, hogy a pink öltönyös őrült neve Pagan Min. Egész pontosan még nem tudni, milyen viszonyban állunk vele, csak annyi bizonyos, hogy jóban volt anyánkkal, illetve hogy eredetileg egy nagyra törő maffiózó volt Hongkongban. Kicsit túl nagyra is tört, így lett pár komoly ellensége, akik elől jobbnak látta, ha egy csendes, hegyvidéki országba menekül. Persze oda sem azért ment, hogy jól menő jaktejfeldolgozó üzem szalagvezetője legyen: katonai puccsal az ország élére került, méghozzá igen fiatalon, alig 21 éves korában. Az arcmását az ország pénzére nyomtatta, a korábbi kapcsolatait kihasználva alaposan felpörgette a kábítószerüzletet, az országban pedig minden rádió és hangosbeszélő azt harsogja, milyen remek ember is ő.

Nyugi, lassan képbe kerülünk! Pagan tehát diktátor lett, de persze voltak, akik ennek nem örültek. A legkomolyabb ellenfél egy Mohan Ghale nevű figura volt, aki azon túl, hogy ügyes gerillahadviseléssel keserítette meg a diktatúra mindennapjait, főhősünk apja is volt. Méghozzá úgy, hogy Pagan és Mohan (ezek a nevek, jó ég) az anyánkért, Ishwariért is küzdöttek, nemcsak az országért. Pagannak egy lánya is volt Ishwaritól (akinek pozitív hatása miatt amúgy az addig diktátorként uralkodó férfi szép lassan az ország javát kezdte szolgálni), így talán nem furcsa, hogy kicsit kiakadt, mikor megtudta, hogy a nőt az ellenség küldte kémként. Az ekkor elinduló erőszakhullámban nemcsak Mohan halt meg, de Pagan lánya is, Ishwari elmenekült az országból, Pagan pedig elvonult a világ elől, és hagyta, hogy félőrült beosztottjai kormányozzák az országot.

HALÁLOS SZERELEM

Na, és most jön az a rész, hogy ülünk a buszon, a hónunk alatt anyánk hamvaival.

A Far Cry 2 katasztrofális lopakodási rendszerét a harmadik epizód ugyan nem tökéletesítette, de sokkal használhatóbbá tette, így az új felvonásban talán már zökkenőmentesen lehet settenkedni.

A remek hegymászócsákány mellé szárnyas repülőruhát is kapunk sárkányrepülő helyett.

A készítők tehát igen ügyesen táncoltak el a csapda elől, amit Vaas Montenegro tökéletességével saját maguknak állítottak még a harmadik részben. Hiszen hogy lehetne jobbat alkotni a játéktörténelem egyik leginkább imádnivaló gonoszánál? Hát úgy, hogy nem gonoszt csinálunk belőle! (Vagy legalábbis nem rögtön.) Pagan kiváló szereplő a történetmesélés szempontjából: egyszerre kedves ember és őrült gyilkos, aki az egyik pillanatban még bulizik, a következőben pedig vértől csatakosan áll a táncparkett közepén. Anyánkról is sokat tud, és ezzel alaposan vissza is él majd a játék bizonyos pontjain, már-már fegyverként használva ellenünk mindazt, ami jóval a születésünk előtt történt. De vajon mennyire jó ötlet akár csak egy rövid időre is társul szegődni egy olyan őrülthöz, aki anyánkat imádta, de apánkat gyűlölte? Hát, sok jóra nem.

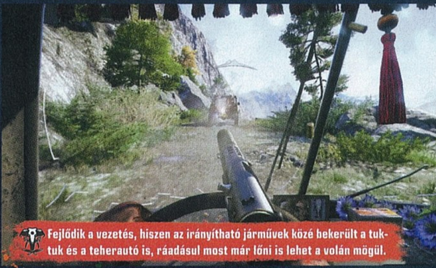
Ezért is lesz az a feladatunk, hogy befejezzük, amit apánk elkezdett. Beállunk az Arany Ösvény nevű felkelőszervezetbe, és módszeresen nekiállunk felszabadítani az országot. A rádiótornyok megmászása most is megmarad, de a Far Cry 4-ben nemcsak az adott terület összes küldetését kapjuk majd meg, ha elpusztítjuk a zavaró berendezést, de plusz jutalomként a Pagant fényező propaganda helyett zenét kezdenek sugározni a rádiók. Ami viszont szimpatikus, hogy a játék nem lesz fekete-fehér: ha például felszabadítunk egy kábítószergyárrá átalakított teafeldolgozó-üzemet, dönthetünk, hogy elpusztítjuk a népet mérgező tevékenységet, vagy inkább az irányításunk alá vonjuk, és a befolyó pénzt a forradalom javára írjuk. Az ilyen döntéseink befolyásolják majd, hogy a játék frakciói közül kivel milyen viszonyban vagyunk éppen, illetve a fejlesztők állítása szerint az átvezető videókat és a befejezést, sőt, a küldetéseket és a történéseket is, pont azért, hogy azok is érezzék a döntéseik hatásait, akik általában elnyomkodják a mozgóképes inzerteket.

Olyan gyorsan jelentették be, hogy azt hittük, töltelékepizód lesz, de a látottak alapján ennél rosszabbul nem tippelhettünk volna!

TENGER HELYETT SZIKLA

Az tehát látszik, hogy a harmadik részben bevált homokozót nem dobja ki a Ubi, csak a homokot cseréli benne sziklára. A játék helyszíne a trópusokról a Himalájába kerül át; a készítők saját bevallásuk szerint Tibetről és Bhutánról vettek példát, amikor a látványt tervezték. Mivel sok lesz a hegy és a szakadék, igyekeztek úgy megtervezni a lehetőségeket, hogy a vertikális viszonylat is minél több szerepet kapjon. Ez magyarul annyit jelent, hogy nem viccből lesznek baromi nagy sziklák és nagyon mély hasadékok – ha épp nem egy küldetés felvétele miatt kutyagolunk majd fel és le, akkor az ellenség lő ránk az összes lehetséges irányból.

Ahhoz, hogy ne csak hegyi utakon, baktatva kaptassunk felfelé és ereszkedjünk alá, már a játék elején megkapjuk az egyik újítást, a kötéllel szerelt hegymászócsákányt, mellyel egyrészt felmászhatunk a sziklafalakon, másrészt egy kiszögelésről is átlendülhetünk a másikra. Ez a szerszám fontos szerepet kap majd a játékban, segítségével juthatunk el arra a rengeteg helyre, ahol mindenféle titkos kis apróság vár minket.

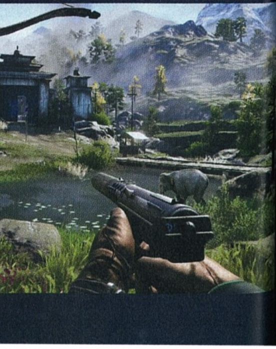


Fejlődik a vezetés, hiszen az irányítható járművek közé bekerült a tuk-tuk és a teherautó is, ráadásul most már lőni is lehet a volán mögül.

Ugyanis az is megmarad, ami a Far Cry 3-ban nagyjából végtelenné változtatta a játékidőt: a felfedezés. A fejlesztők szerint megint kismillió gyűjthető tárgy vár ránk, így ha nem sietünk a sztoriszál kibogozásával, akármennyit elszöszölhetünk majd a tibeti kultúrára hasonlító kyratiak múltjának felfedezésével. A helyszínek az eddig látott videók alapján hozzák a tibeti kötelezőt; ha láttad Brad Pitt filmjét, és játszottál az Uncharted második részével,

NEM LESZ CSÚNYA, NA

Már az előző rész sem volt csúnya, sőt az ember bőven elvolt néha azzal is, hogy csak nézelődött a rádiótornyok tetejéről, de a Far Cry 4-ben az új generációs konzolok sem fogják vissza a teljesítményt. Ezt nem mi mondjuk, hanem Alex Hutchinson, a játék kreatív igazgatója. „A Far Cry 4-et főleg a PC-s igényeknek fejlesztjük, de végre minden eszközünk megvan arra, hogy igazi nextgen-érzést adjunk a konzolos változaton játszóknak is. Végre nem kell megkeresnünk a legnagyobb közös osztót, elég, ha ugyanolyan gyönyörű lesz, mint a PC-s változat." A játék alatt most is a CryEngine átdolgozásából készült Dunia motor dohog, ahogy amúgy a Watch Dogs, a The Division és egyéb ubis címek mellett az Assassin's Creed Unity esetében is.

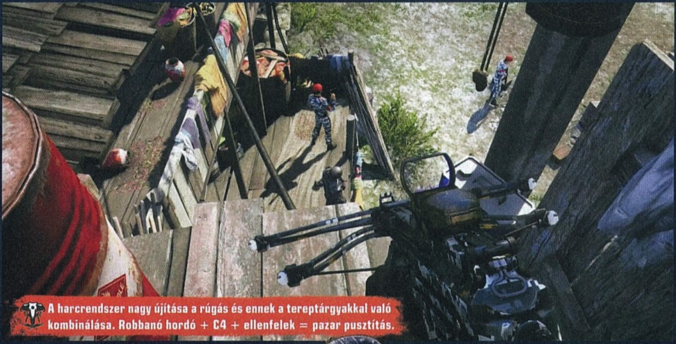


HAVER, LÉGY A ZSOLDOSOM!

Egészen különleges multiplayer-élményt kínál a Ubisoft: ahelyett, hogy a csak ritkán és kevesek által kihasznált kooperatív sztorit raknák bele a játékba, kitalálták a Guns for Hire elnevezésű rendszert. Ennek lényege, hogy bármikor meghívhatjuk az ismerőseinket, hogy segítsenek egy bizonyos feladat megoldásában. A becsatlakozó játékossal közösen a sztorimód küldetésein túl bármit megcsinálhatunk, és amikor a haver lelép, viszi magával megszerzett XP-t, fegyvereket és más, gyűjthető dolgokat, de a felszabadított területek megmaradnak nálad, azokért mindenkinek külön meg kell harcolnia a saját játékában. Az E3-on mutatott változatban a becsatlakozó játékos egy kétszemélyes helikopterrel repkedett, a légi támogatás és az elefántok együtt alaposan megkönnyítették az erőd bevételét. A játékban ezenkívül lesz olyan többjátékos mód is, ahol egymás ellen harcolhatunk, de erről egyelőre nem tudunk semmit.

nagyjából sejtheted, mire számíts: egyszintes épületek, színes kis zászlócskák, hegyek és jakok mindenfelé.

Meg mindenféle egyéb állatok, ugyanis a vadászat is megmarad. Pontosabban az állatok úgy általában, hiszen ahogy az előző részben, most is lesznek olyan két- és négylábúak, akik nem tűrik békésen (vagy éppen visítozva menekülve), hogy halomba aprítsuk őket. A ragadozókat azonban mostantól egy kicsit tudatosabban is a saját oldalunkra állíthatjuk majd. Dobhatunk például csalit, és aki a harmadik részben látta már, milyen hatékonyan végzi ki egy mérges tigris a helyőrség katonáit anélkül, hogy nekünk akárcsak egyet is lőnünk kellene, az sejti, milyen jó móka lesz ez az egész. Vagy ha máshogy szeretnénk az állatok segítségét kérni, felülhetünk egy elefánt hátára, és csak az irányt mutatjuk meg neki, az ormányos pedig eltapos és földhöz csapkod bárkit, akit odafentről mi nem intézünk el. Fontos apróság, hogy az elefánt az egyetlen olyan állatfaj lesz a játékban, aminek példányait hiába pusztítjuk el, cserébe semmilyen jutalmat nem kapunk. Én személy szerint sajnálom, ha nem lesz több ilyen, a Himalája környékén van pár olyan faj, amelynek rossz helyzetére felhívhatná a figyelmet a játék.



A harcrendszer nagy újítása a rúgás és ennek a tereptárgyakkal való kombinálása. Robbanó hordó + C4 + ellenfelek = pazar pusztítás.

NEMCSAK EGY MAKETT

A sima helyőrségek mellé a negyedik részben megkapjuk az erődítményeket is, egész pontosan négyet. Ezeknél ugyanaz a feladat, mint kisebb társaiknál: el kell foglalni őket, lehetőleg úgy, hogy ne hívják a nyakunkra az erősítést. Mivel ez most már helikopteres-, illetve aknatámadást jelent, érdemes tényleg koncentrálni. Hogy mi értelme van egy erődnek? A cserébe kapható rengeteg tapasztalati pont mellett az, hogyha van egy ilyenünk, érdemes lesz lecsapni a kormány teherautóira, amik mindenféle értékes alapanyagot szállítanak az országban ide-oda. Ha elfogunk egyet és visszavisszük a saját bázisunkra, mi is megkapjuk a minket megillető részt.

Ismét lehet majd pályákat készíteni és azokat online megosztani, így tartalomból a sztori befejezése után sem lesz hiány.

Marad tehát minden, ami jó volt, és lesz újdonság bőven. Ahhoz képest, hogy a fejlesztők eleinte csak simán vissza akarták hozni a Far Cry 3 szigetét Jasonnel, a főszereplővel együtt, elég komoly változások lettek végül, és az eddig látottak alapján a kiváló alapra olyan játék épül, ami miatt érdemes elkezdeni dobálni az ezreseket a malacperselybe. Ráadásul bár egyértelmű, hogy a Far Cry 4 hangulatát a Tibet és Kína között fennálló viszonyok is befolyásolták, a Ubisoft nagyon odafigyelt arra, hogy ez csak egy-két dologból, például a hongkongi maffiavezérből és a keleti fegyverekkel lövöldöző, a kínaihoz hasonló egyenruhába bújt katonákból derüljön ki – például terveztek egy új vallást, hogy még a buddhisták se mondhassanak semmit. Zárásul pedig csak egy mondatban összefoglaljuk a cikk lényegét: a Far Cry 4-ben egy rózsaszín öltönyös fickó irányította diktatúrát dönthetünk meg elefánthátról. De messze van az a november 18!

E3 2014

PC
PS4
XBO

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

[ÍRTA WILSON] **Tavaly ugyan már kiszivárgott az új Homefrontból egy rendkívül kezdetleges, semmi érdemlegeset nem mutató videó, az idei E3-on viszont végre a nagyközönség előtt is megmutatta a Crytek, hogy miként szeretnék folytatni a 2011-ben debütált FPS-t.**

A bukás definíciója alá szinte nevetségesnek tűnik besuvasztani egy olyan játékot, amely tulajdonképpen már a kiadása pillanatában elérte az egymilliós eladási csúcsot, de a Homefront ennek ellenére elhasalt, méghozzá nagyon – annyira, hogy a Call of Duty és az akkor még erős Medal of Honor mezőnyébe vágyó THQ szinte minden maradék pénzét eltapsolta, és ezzel végleg megpecsételték a kiadó sorsát. Hogy a THQ-val ezt követően mi történt, azt már tudjuk, arra viszont egészen a 2014-es E3-ig várnunk kellett, hogy kiderüljön, a sorozat ráadásának feladatát már 2011-ben elnyerő Crytek pontosan hogyan is képzeli el az FPS folytatását.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Crytek UK

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
45%

STÍLUSMINTA

The Saboteur
2009 (EA)

Homefront
2011 (THQ)

EMLÉKMÁS

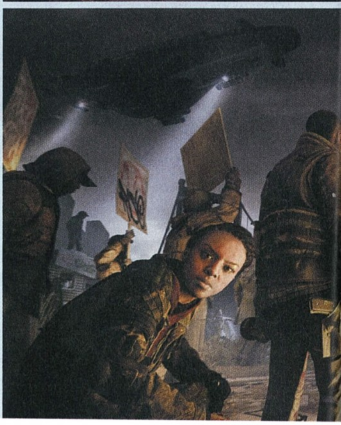
Folytatásnak hívni a Homefront: The Revolutiont a Crytek szerint nem szerencsés: habár a világ és az alapötlet megegyezik a 2011-es elődddel, a szereplők és az események már mások. Sokkal inkább reboot ez, illetve egy koncepció újraálmodása, mint hagyományos értelemben vett második rész. Miért hívják akkor Homefrontnak? Mert bár a Kaos jó játékot nem tudott csinálni, a THQ jó marketinget viszont igen: a Homefront mind a mai napig világszerte ismert, a célközönség fejében még mindig aktívan jelen lévő brand, és egy ilyen játékot sokkal nagyobb eséllyel lehet a piacra küldeni, mint egy teljesen újat.

A név tehát a régi, és maga a konfliktus is: négy évvel járunk a Homefront után, 2029-ben. Az általunk ismert Egyesült Államok már rég nem létezik, az észak-koreai inváziós sereg előbb sikeresen lerombolta, aztán teljesen el is foglalta az országot. Ahogy napjaink legnagyobb játékai, úgy a Revolution sem egy sokak által használt helyszínt választott magának: az események ezúttal Philadelphiában, az USA történetének talán legfontosabb metropoliszában zajlanak, amely időközben az új rezsim központjává lépett elő. Pedig a háború alaposan megtépázta, piros zónának hívott külterületeit a bombázás porig rombolta, az egész úgy néz ki, mint a Fallout senkiföldje (a Crytek a jövő vadnyugatának titulálja), azzal a különbséggel, hogy itt nem áraszt magából minden radioaktív sugárzást. A rabiga alatt nyögő lakosságon még a koreaiak is megkönyörültek, a tömegek így beljebb, a sárga területen próbálják túlélni a megpróbáltatásokat – a település zónákra való bontása leginkább Irak fővárosára emlékeztet, hiszen pont így osztották fel Bagdadot is.

Ez a sárga zóna viszont nem a paradicsom, tulajdonképpen olyan gettó, mint amilyenbe a második világháború alatt kényszerültek a zsidók, ráadásul teljes, totális megfigyelés alatt áll. Mindenhová kamerák szegeződnek, az utcákat fegyverrel megpakolt drónok, őrjáratok és hatalmas, léghajószerű gépek felügyelik, a legkisebb rendbontást is erővel, csírájában fojtva el. A város központja, a zöld zóna így a civilek, egész pontosan az amerikaiak számára szinte elérhetetlen: ott laknak a megszállók, ott vannak a kormányépületek, a teljes koreai inváziós horda szíve... és idővel oda is kell majd eljutnod.

VÖRÖS VIHAR

Teheted mindezt azért, mert a Revolution a Homefronttal szemben nem ultralineáris, hagyományos FPS, hanem sandbox alapú, hatalmas szabadságot nyújtó akciójáték. Philadelphia mérete ugyan nem vetekedhet egy szerepjáték területével, de tartogat annyi meglepetést és látnivalót, mint mondjuk a Watch Dogs Chicagója. A zónák között szabadon lehet közlekedni, töltőképernyők nélkül: ez az átjárás nem



A legbelső, zöld zónát nemcsak tankok, gyalogos katonák és légi járművek védik, de egy hatalmas betonfal is. Ez persze nem jelent akadályt...

A felderítés, az őrjáratok helyének feltérképezése a játék egyik fontos eleme: enélkül szinte lehetetlen nem tömegeket leemészárolni a célért.

DE KI AZ A CRYTEK UK?

Habár mindannyian kívülről fújjuk, hogy a Crytek központja Németországban van, de a világ több más pontján is van stúdiójuk, mégis csak kevesüknek – például a budapesti divíziónak – adatott meg a lehetőség, hogy saját játékot csináljanak. Ez a zártkörű klub a Homefront: The Revolution kiadásával bővül, hiszen a játék mögött ezúttal a Crytek UK áll, amely korábban Free Radical Designként volt ismert. Az 1999-ben alapított FRD a legendás konzolos FPS-sorozatot, a TimeSplitterst álmodta meg, de az előző generációváltást megsínylette. A csapnivaló Haze piacra kerülése és a Star Wars: Battlefront 3 törlése után a stúdió bezárt, a teljes csődtől a Yerli-testvérek felvásárlási ajánlata mentette meg a csapatot. A Crytek-esernyő alatt a Crysis 2-3 multiplayer részét készítették el, így a The Revolution az első, általuk fejlesztett játék.

egészen nevezhető opcionálisnak, hiszen főhősünk, az átlagemberből ellenállónak, szabadságharcosnak felcsapó Ethan Brady a koreaiak kiűzéséért küzd, amit csak úgy vihet végre, ha egyrészt támogatja a mozgalom többi katonáját, másrészt saját maga is mindent megtesz azért, hogy kinyíljon a nép szeme, és az emberek az utcára vonuljanak, erővel szerezve vissza azt, amit elvettek tőlük.

Az első rész csapnivaló kampányát tulajdonképpen a meglepően jó, de gyorsan meghaló multiplayer mód mentette meg a teljes kudarctól. Egyelőre nem tudni, a Crytek megpróbálja-e a Battlefield-szerű játékmenetet folytatni, viszont az biztos, hogy multi lesz a játékban, nem is akármilyen: három másik ismerős szinte bármikor beugorhat a kampányba, együtt küzdve velünk a szabadságért.

Hogy ez a feladat mennyire kemény, azt mi sem példázza jobban annál, hogy mennyire kemények a tűzharcok. Brady nem született katona és nem halhatatlan hős: bár jól bánik a fegyverekkel, de pár golyótól azért ő is padlót tud fogni, így szinte mindig az a legfontosabb cél, hogy a legkevesebb ellenállással sikerüljön a lehető legnagyobb pusztítást véghezvinni. Erre azért is szükség van, mert a technológiailag jóval fejlettebb, high-tech eszközöket használó koreaiak arzenálja elérhetetlen: szinte minden lőfegyver DNS-kódolt, így az átlagember számára használhatatlan. Brady és az ellenállás így ősrégi készletekből kénytelen gazdálkodni, saját maguk tákolva össze a halálosztó tárgyakat. Ez a fegyverbarkácsolás pontosan úgy működik és úgy is néz ki, mint a Crytek istálló csúcsragadozójában, a Crysisban, vagyis lecserélhető a tár, a célzórendszer, és még maga a fegyvertest is módosítható.

A The Revolution kulcsszava így a testre szabhatóság és az ezáltal elérhető szabadság, amely magára a játékmenetre is értendő: a Crysishoz hasonlóan itt is minden helyzet többféleképpen is megoldható. Lehetőség van lopakodásra, csendes, kevésbé feltűnő gyilkosságokra, elterelő hadműveletekre, a véletlenszerűen generált helyzetek kihasználására (Philadelphiában az utcákon bármikor kitörhet a harc az NPC-k között), a terepakadályok leküzdésére, alternatív útvonalak kihasználására. Hogy épp melyik a legjárhatóbb és a leghasznosabb, arról mindig az adott szituáció dönt, de Brady nincs kizárólagosan a szemére és a fülére utalva. Hű társa egy megtépázott mobiltelefon, amely távcsőként funkcionál. Segítségével (a Far Cry 3-hoz hasonlóan) megjelölhetők az ellenfelek, légi támogatás vagy utánpótlás kérhető, meghackelhető vagy elpusztítható a legtöbb számítógép és kamera. Minden egyes ilyen cselekedet után „forradalmi pont" üti a markunkat: ha egy adott negyedben elegendő pontot sikerül összeszedni, akkor az ellenállás megerősödik, az emberek idővel az utcára vonulnak, és akár a koreaiak kezéből is kitéphető az irányítás.

Az első epizódnál még bugyutának tűnő alapötletből a Crytek egy fantasztikus világot faragott.

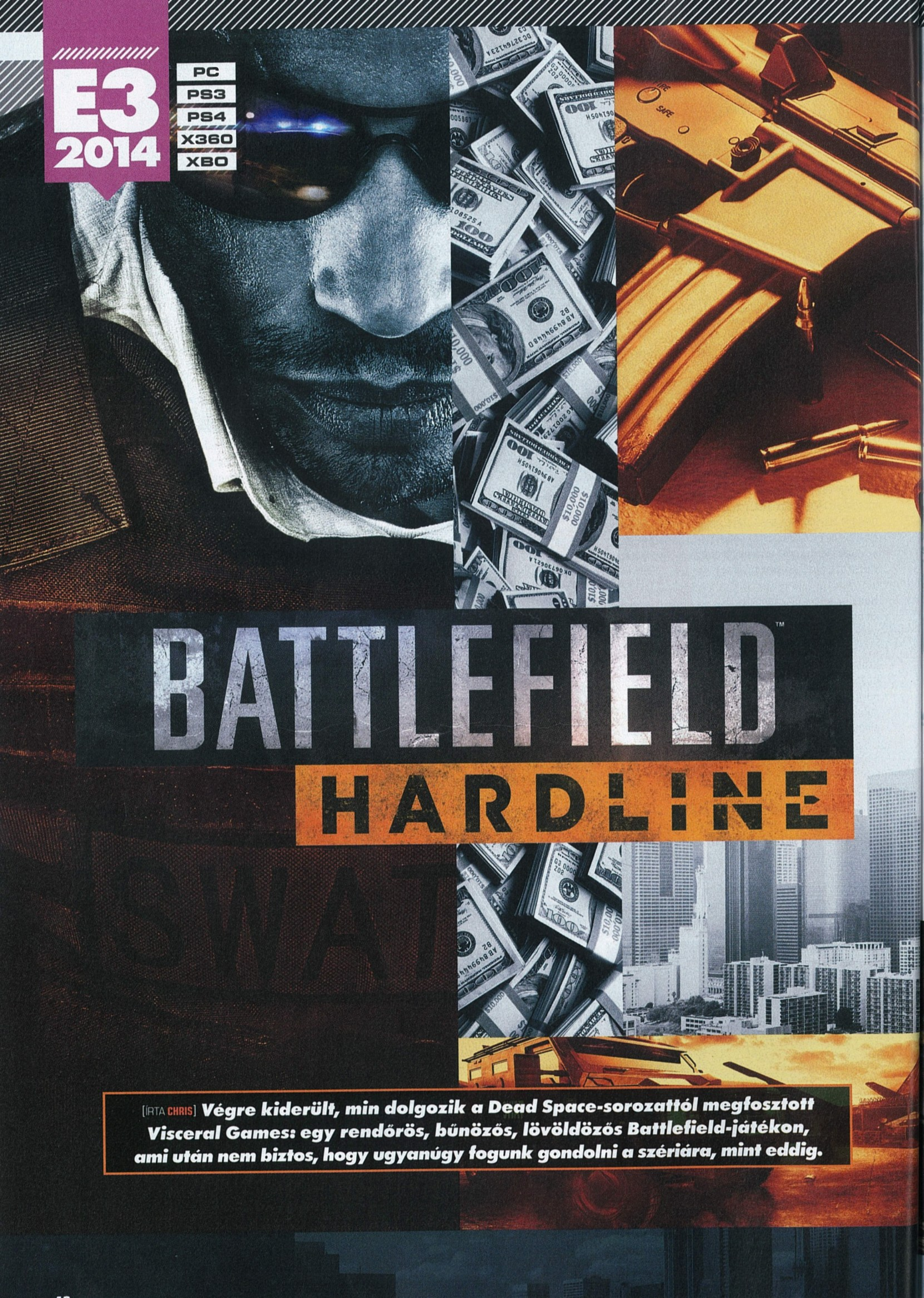
Persze az arzenál ennél gazdagabb, egyrészt a rengeteg különféle fegyvernek, másrészt az olyan hasznos kis kütyüknek hála, mint mondjuk a távirányítású autó. Az alkatrészekből összetákolt minijárgány rengeteg mindenre használható. A fedélzetén lévő kamerával kikémlelhető az őrök és az őrjáratok helye, a testére szerelt bombával távolról is elintézhetők akár komplett épületek, de segítségével kulcsfontosságú információk is begyűjthetők, melyek az adott küldetés teljesítését segítik elő. Kiválóan alkalmas a figyelemelterelésre: a megfelelő helyen, a megfelelő időben bevetve akár anélkül is be lehet slisszolni egy bázisra, hogy egyetlen lövést is le kelljen adni.

PAZAR VILÁGVÉGE

Bár már maga az alapötlet és a játékmenet is kategóriákkal színvonalasabb és tartalmasabb, mint amit a Homefront fel tudott mutatni, az egész nem lenne ennyire impozáns, ha nem nézne ki ilyen gyönyörűen. A Cryengine legújabb változata tényleg minden trükköt bevet, amit csak el lehet képzelni. A modern effekteket, a dinamikus napszakváltást és -időjárást ráadásul egy olyan részletgazdagság egészíti ki, amely talán egyetlen más Crytek-játékban sem volt látható korábban. A legapróbb elemekig feldíszített nyomorú utcák, a diktatúra alatt nyögő életunt lakosság, az ellenállásra buzdító falfirkák, a rendre parancsoló plakátok miatt a The Revolution világa sokkal hihetőbb, sokkal hangulatosabb, mint az elődje díszletszerű, teljesen hiteltelen terepe. A képeken látottaknál pedig akár még szebb is lehet, hiszen az új Homefront csak jövőre jelenik meg, így még van idő rákeresni a Google-ön, hogy kell házilag bombát csinálni. Vagy azt talán inkább mégsem: az ellenállás feladata maradjon meg inkább a jövő fiktív amerikai polgárainak.

E3 2014

PC | PS3 | PS4 | X360 | XBO



BATTLEFIELD HARDLINE

[ÍRTA **CHRIS**] ***Végre kiderült, min dolgozik a Dead Space-sorozattól megfosztott Visceral Games: egy rendőrös, bűnözős, lövöldözős Battlefield-játékon, ami után nem biztos, hogy ugyanúgy fogunk gondolni a szériára, mint eddig.***

OMAHAI VAKÁCIÓ

A szivárgást elkerülni képtelen Electronic Arts természetesen a Hardline bejelentését sem tudta gördülékenyen levezényelni: már a hivatalos bemutató előtt napokkal kiszivárgott a játék neve és első fejlesztői naplója is, így az E3-as prezentáció már senkit se lepett meg. Egy dolgot leszámítva: a címet. A kiszivárgott anyagokban folyamatosan Omahaként hivatkoztak a játékra, így élünk a gyanúperrel, hogy a Battlefield-franchise billogja csak a lehető legkésőbb, hetekkel a show előtt került rá a Hardline-ra, és eredetileg nem is biztos, hogy a BF-család tagjának szánták.

A sorozat rajongói tátott szájjal figyelték az idei E3 megnyitója előtt pár nappal „véletlenül" kiszivárgott Battlefield fejlesztői naplót, amely a 12 éves sorozat legújabb részét, a Battlefield: Hardline-t hivatott bemutatni. A 2002 óta piacon lévő, rengeteg fejezetet megélt franchise-t valószínűleg már mindannyian jól ismeritek. Bár az évek alatt rengeteget fejlődtek és változtak a Battlefield-játékok, közös jellemzőjük, hogy valamilyen háborús forgatókönyvet dolgoznak fel, legyen szó akár történelemről vagy fikcióról. Alapelem még a földi, tengeri és légi járművek szerepeltetése, a rengeteg fegyver, a rombolható környezet és az utánozhatatlan háborús érzet. Na ez az, amit most el lehet felejteni, a Battlefield: Hardline ugyanis 180 fokos fordulatot vesz, és csikorgó gumikkal, szirénázva csapódik be idén ősszel az arcunkba, háborúzás nélkül. Most már rendőrök és bűnözők néznek farkasszemet egymással: ez itt a Payday 2-vel megfűszerezett Battlefield!

KILOPOM A SZEMED IS

Mielőtt istenkáromlást kiáltva elégetünk egy EA-kitűzőt, és az igazgatók arcképével céltáblákat nyomtatunk magunknak, vegyünk egy mély levegőt, és nyugodtan vegyük át, milyen is lesz az új fejezet! A Hardline egy városi pályákat, rendőröket és rablókat középpontba helyező lövöldözős játék, melynek alappilléreit a Battlefield-sorozat, annak is a negyedik része biztosítja. A játék minden porcikájáról süt, hogy ez bizony ízig-vérig Battlefield, csak épp katonák és terroristák helyett rendőrök és rosszfiúk harcolnak egymással. Szerencsére ennél azért kicsit árnyaltabb a helyzet – de nem annyira, mint szeretnénk.

Fontos tudni, hogy a Hardline-t ugyanaz a Frostbite 3 hajtja, mint a legutóbbi két Battlefieldet. Ez a motor értő kezekben nemcsak hihetetlen látványvilágra, hanem olyan páratlan megoldásokra is képes, mint a bizonyos szintig rombolható környezet, a napszakváltás, vagy a mindenkit kiakasztó levolution, ami bármennyire is borzalmas marketingkifejezés, mégis érdekesen megfűszerezi a mérkőzéseket. A levolutionnek köszönhetően kapunk ugyanis komplett pályarészeket átalakító, látványosan magába roskadó építődarut, fel-le mozgatható útoszlopokat és persze lifteket, amelyekkel minden nagyobb felhőkarcoló tetejére feljuthatunk. Ez kifejezetten jól áll egy olyan városi pályákkal telezsúfolt lövöldözős programnak, mint amilyen a Hardline is, és ennek az ütőkártyának köszönhetően könnyen lehet, hogy bármilyen nagy bakot is lőnek a készítők minden más játékelemmel, a hangulat és a látvány képes lesz feledtetni a borzalmakat. Ideig-óráig legalábbis biztosan.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Visceral Games

MŰFAJ
online FPS

MEGJELENÉS
2014. 10. 21.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

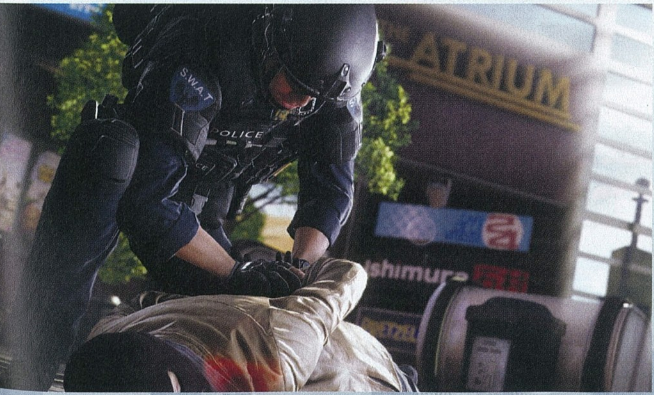
Payday 2
2013 (505 GAMES)

Battlefield 4
2013 (ELECTRONIC ARTS)

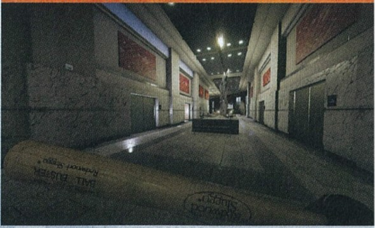
VISCERAL MÓDI

Jó hír viszont, hogy hasonlóan a széria előző részeihez, a BF: Hardline is tartalmazni fog egyszemélyes játékmódot, amely az előző háborús „drámákkal" ellentétben teljesen más hangvétellel készült. Akárhogy is nézzük, a rendőrös sztori hálás téma, legalábbis a háborús eposzokhoz képest mindenképp. Nem kell ellopott atomfegyverek után rohangálni, arab terroristákat halomba lőni, vagy egy zuhanó, látványosan kettészakadó repülőgépben bohóckodni. Persze a sztori itt sem világmegváltó: a televíziós sorozatok hangulatát megragadni igyekvő történetben minden klisé benne van, ami csak lehet. Korrupt rendőrök, társát elvesztő zsaru, vicces fekete karakter és így tovább.

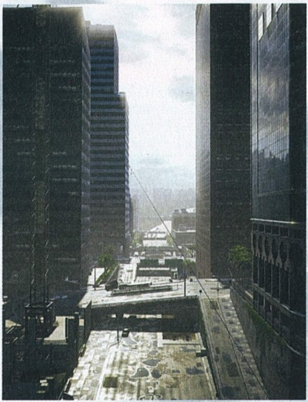
Egy dolog biztos: a Visceral már többször bizonyította, hogy ért a feszültségkeltéshez és a remek drámához. Ők maguk például azt mondták: „Ha ismertek bennünket, tudjátok, hogy az egyszemélyes játékmód milyen közel áll a szívünkhöz. Elég jó munkát végeztünk eddig, és van pár remek ötletünk a Hardline-hoz is. Számunkra a legfontosabb most talán az, hogy a játékost ne egyetlen sínen húzzuk végig, mint ahogyan azt eddig tettük. Azt akarjuk, hogy több taktikai lehetőség közül lehessen választani, és ne csak annyiból álljon a játékmenet, hogy lelövünk mindenkit. Az nem annyira zsarus."



★ „Fegyverek, amiket sosem fogsz használni" rovatunk e havi sztárja a baseballütő, amire semmi szükség.



★ A jelentősen kibővített arzenál egyik nagy újdonsága a gázgránátok bevezetése, mellyel mind a szabadban, mind a szűkebb folyosókban alaposan megzavarható az ellenfél. Szerencsére van ellenszer: a gázmaszk ez ellen is véd!



A történet főhőse, Nick Mendoza ezért fegyvere helyett inkább az eszét használja. Okostelefonja segítségével felméri a rá leselkedő veszélyforrásokat, ellenfeleket és riasztókat jelöl meg, és lopakodással, rosszfiúk csendes ártalmatlanításával extra bónuszpontokat zsebel be. Ez elméletileg szorosan összekapcsolódhat a többszereplős móddal is, ugyanis az itt begyűjtött fejpénzekből extra felszerelési tárgyakat bonthatunk majd ki, amiknek nemcsak a kampány során, hanem a multiban is hasznát vesszük. Nagyon valószínű, hogy a sztori végigjátszása közben ugyanúgy elérhetővé tehetünk új fegyvereket is, mint ahogy a Battlefield 3-4 esetében tettük, amiket aztán átvihetünk a többszereplős módba.

Bár mindez tényleg remekül hangzik, de vajon a páncélozott, automata géppuskás rendőrfurgon hogyan illeszkedik bele a sztoriba? Miként lesz képes a Visceral egy olyan komoly, hihető drámát faragni, aminek többszereplős módjából már most süt a bugyutaság, és egyetlen percre se lehet komolyan venni?

JÖTTEM, LOPTAM, LŐTTEM

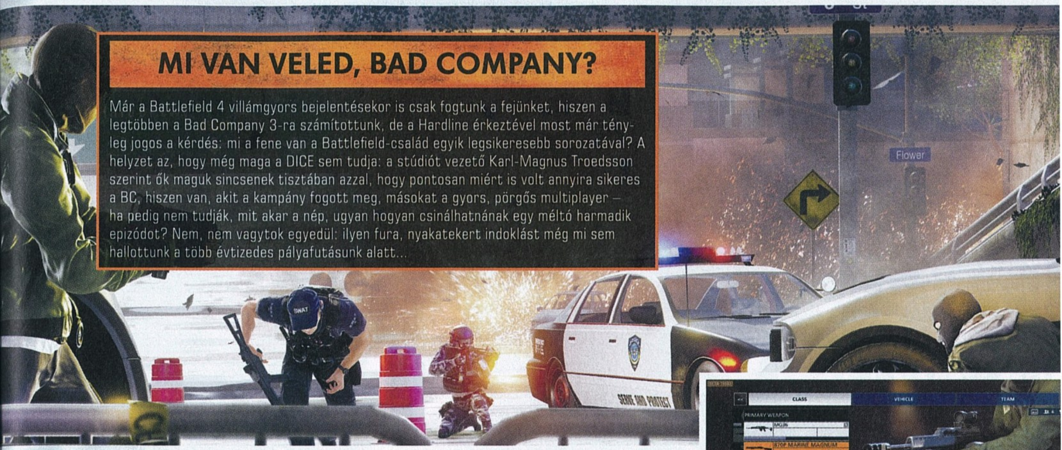
A Battlefield-játékok jellemzője, hogy soha nem a sztorizgatás és a kampány állt a középpontjukban, hanem a multiplayer. Legyen szó akár 2142-ben játszódó sci-firől vagy a második világháborúról, ebben a szériában mindig is a többszereplős játékmód volt domináns, még akkor is, ha a Bad Company érkezésével a készítők szerették volna előtérbe helyezni a történetet is. A multi mindig is hatalmas tömegeket vonzott magához, ami nem csoda, hiszen szinte ez volt az egyetlen olyan játék, amiben kétszer 32 fő lőhette halomra egymást gyalogosan, tankokkal, helikopterekkel vagy akár vadászrepülőgépekkel. Persze sosem volt tökéletes a sorozat, elég csak a negyedik rész hibahegyeire gondolni, de minden negatívuma ellenére kijelenthetjük, hogy a Battlefield-játékok nyújtják a videojátékok leghangulatosabb, leglátványosabb multis jeleneteit az FPS-kategóriában. Ezért aztán minden egyes új rész érkezésekor felmerül a kérdés, hogy vajon hogyan lesznek képesek túlszárnyalni az elődöket. A szomorú helyzet az, hogy ezúttal valószínűleg sehogy.

Nem ez lesz az a játék, amely láttán álomba kell sírnia magukat a Payday 2 fejlesztőinek.

A Hardline-ban a többszereplős mód gerincét a rendőrök kontra bűnözők harca képezi, amiben legfeljebb kétszer 16 fő küzdhet meg egymással. Játékmódokból négyet ismerünk (ebből kettőt lehetett kipróbálni a bétában), és bár ezek eredetinek semmiképp nem tűnnek, érdekesek még lehetnek. Az egyik ilyen a Blood Money, aminek lényege a következő: adott két csapat, amelyeknek a pálya közepén elhelyezkedő pénzhalomból kell a legtöbbet elrabolniuk, vagy biztonságba helyezniük. Játékosként oda kell rohanni a pénzhez, felmarkolni, amennyit csak lehet (minél tovább tapicskolod a bankókat, annál többet zsákolsz be) majd elvinni azt a saját bázisra. A dolog érdekessége, hogy a zsozsó egészen addig nincs biztonságban, amíg véget nem ér a mérkőzés, ugyanis mind a rendőrök, mind pedig a rablók

KORAI START A JÖVŐBEN?

Elfogadható egy bocsánatkérés, ha az több mint fél évvel az incidens után érkezik? Az EA szerint igen, amely csak júniusban, a Hardline bétája alatt volt hajlandó őszintén beszélni arról, hogy mennyire katasztrofálisan sikerült a Battlefield 4 nyitánya. A folyamatosan összeomló játék, az állandóan túlterhelt szerverek, a hatalmas lagból eredő szinkronizációs problémák miatt a BF4 sokaknak elvette a kedvét a sorozattól, ezért az EA igyekszik mindent megtenni, hogy ez ne fordulhasson elő többé. A jelenlegi terv az, hogy a Steam Korai Hozzáférés programjához hasonló módon startolna el a jövőben a Battlefield, hosszú hetekig, hónapokig tartó publikus tesztelés során gyomlálva ki a legtöbb problémát. Ideje lenne, kedves DICE/EA!



MI VAN VELED, BAD COMPANY?

Már a Battlefield 4 villámgyors bejelentésekor is csak fogtunk a fejünket, hiszen a legtöbben a Bad Company 3-ra számítottunk, de a Hardline érkeztével most már tényleg jogos a kérdés: mi a fene van a Battlefield-család egyik legsikeresebb sorozatával? A helyzet az, hogy még maga a DICE sem tudja: a stúdiót vezető Karl-Magnus Troedsson szerint ők maguk sincsenek tisztában azzal, hogy pontosan miért is volt annyira sikeres a BC, hiszen van, akit a kampány fogott meg, másokat a gyors, pörgős multiplayer – ha pedig nem tudják, mit akar a nép, ugyan hogyan csinálhatnának egy méltó harmadik epizódot? Nem, nem vagytok egyedül: ilyen fura, nyakatekert indoklást még mi sem hallottunk a több évtizedes pályafutásunk alatt...

kipakolhatják az opponensek raktárát is, azt a helyet, ahová a begyűjtött fizetőeszközt szállítják a csapattagok. Amelyik oldal előbb összegyűjt ötmillió dollárt, az nyer.

A béta másik játékmódja a Heist volt, ami kicsit érdekesebbnek, életszerűbbnek tűnt. Ebben a két team már különböző céllal érkezik a helyszínre. A bűnözőknek két pénzszállító járművet kell kirabolniuk, amihez először is fel kell robbantaniuk az azokon lévő ajtókat. Ha ez sikerül, akkor hozzáférhetnek a furgonok tartalmához, ami egy-egy táskát jelent – ezeket kell eljuttatniuk két megadott helyre. Értelemszerűen a rendőrök dolga itt az, hogy mindezt megakadályozzák. Amennyiben a csomagokat a rosszfiúknak sikerül kimenekíteni, ők nyernek, aztán fordulhat a kocka – a második körben a rendőrökből lesznek a bűnözők. Itt már jóval több fegyelemre, összehangolt akciózásra van szükség, ami persze nem feltétlenül jelent felhőtlen szórakozást olyan csapattársakkal és riválisokkal, akik azt hiszik, egy parázs deathmatch közepébe csatlakoztak...

Közel sem övezte akkora felhajtás a Hardline bétáját, mint tavaly a Battlefield 4-et.

A multi rengeteg mindenben megegyezik a BF4-ben látottakkal. Most is mindent a böngészőből elérhető Battlelog rendszerén keresztül kell vezérelni, legyen szó a szerverkeresésről vagy a statisztikák böngészéséről. Természetesen maradtak a kasztok is, ezekből ezúttal is négy van. Ahogy az elődökben, úgy itt is minél többet használunk egy adott fegyvert, annál gyorsabban nyithatunk meg hozzá új irányzékokat, festéseket, sőt, még az emblémánkat is importálhatjuk a Battlefield 4-ből. Mondani sem kell, visszatérnek a Battlepackek is, amelyeket valószínűleg ezúttal is szintlépésekkor szerezhetünk, kibontásukkal extra kütyüket zsebelve be. Az egyetlen érdemi változása a BF4-hez képest az, hogy a sikeres eredményeinkért nem pontokat, hanem úgynevezett fejpénzt kapunk, amiből aztán mi döntjük el, hogy mit vásárolunk meg. Így tehát nem kell megvárnunk, mire elérjük a 26-os szintet az operator kaszttal, hogy megkapjuk a kedvenc mordályunkat; ha összejön rá a pénz, bármikor megvehetjük. Nagy újítás még az olyan kiegészítők debütálása, mint a mászókötél, aminek segítségével vertikálisan közlekedhetünk, vagy a füst- és könnygázgránát.

Természetesen a Battlefield-játékok jellegzetességei, a járművek sem hiányoznak. Vezethetünk sima rendőrautókat és motorkerékpárokat, de lesznek páncélozott furgonok, melyek hatalmas gépágyúival szórhatjuk az opponenseket, és nem maradhattak ki a helikopterek sem. A bétában még egy páncéltörő gránátokat eregető harckocsi is felbukkant, ám tankokkal szerencsére nem találkoztunk – még...

NEM ERRE SZÁMÍTOTTÁL?

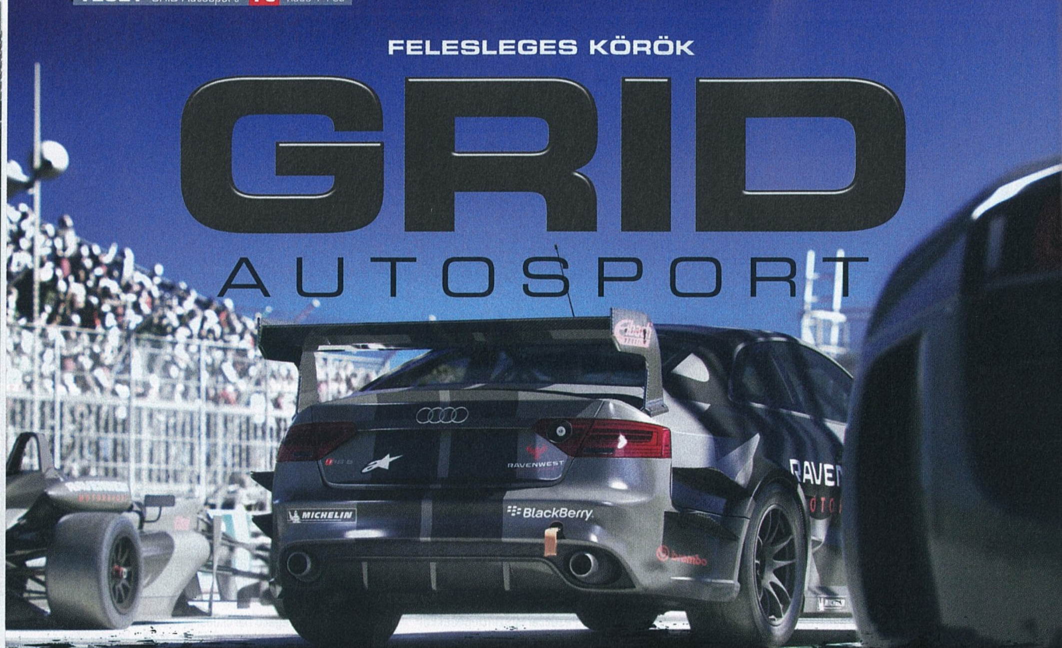
A Battlefield: Hardline egy elég érdekes téma köré lett felépítve, amiből meglehetősen kevés játék született. Bár a rabló-pandúr móka, mint alapötlet kiváló, de a Battlefield-sorozattól teljesen idegen. A Hardline ezért inkább egy mocskosul drága bohózat, egyfajta Battlefield 4-mod, amit teljes, sőt, dupla áron akarnak ránk sózni, hiszen ezúttal is kötelező lesz kicsengetnie a Premium előfizetés árát mindenkinek, aki nem akar lemaradni az új térképekről.

Bizakodásra adhat okot, hogy a Visceral neve eddig egyet jelentett a minőséggel, ezért aztán még az is lehet, hogy egyáltalán nem is lesz olyan vészes a Hardline, mint amilyennek a multija tűnt. Valószínűleg kapunk majd egy izgalmas, változatos, sztorit, ami leköthet pár délutánra. És még akár a multi is működhet, csak el kell felejtenünk, hogy ebben a világban még a bűnözők is katonai szintű felszereléssel mászkálnak, helikopterekből mészárolják a város rendőri állományát, és a másik oldalon se a jogok felolvasása zajlik, hanem a Dredd bírót idéző mentalitás. Felejtsük el, hogy a valóságban mindez hogyan történne, és fogadjuk el, hogy ez csak egy újabb videojáték, ami szórakoztatni próbál. Nehéz lesz, de sok választás nincs: októberben úgyis kiderül, hogy a Hardline a Battlefield-sorozat ballépése, vagy üde színfoltja lesz-e.

★ Motorral tényleg nagyon gyorsan el lehet jutni a pálya különböző pontjaira, de a képen látható üldözés előfordulására egy éles, igazi meccsen meglehetősen kicsi az esély: a Battlefield azért továbbra sem erről szól...

FELESLEGES KÖRÖK

GRID AUTOSPORT



[ÍRTA CHOCHO] A NYÁRI UBORKASZEZON IDEJÉN AZ EGYSZERI JÁTÉKOS MÁR ANNAK IS ÖRÜL, HA EGYÁLTALÁN MEGJELENIK VALAMI EMLÍTÉSRE MÉLTÓ ALKOTÁS. IDEÁLIS IDŐSZAK EZ A MERÉSZEBB KIADÓK SZÁMÁRA, AMELYEK EGY-EGY NEM TÚL MINŐSÉGI FOLYTATÁSSAL SZERETNÉNEK NAGYOT SZAKÍTANI. UGYE, CODEMASTERS?

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy angol fejlesztőcsapat, a Codemasters, amely egyre-másra dobta piacra a különböző autós játékait. Istállójuk legszebb telivérei a Colin McRae skót raliversenyző nevével fémjelzett sorozat példányai voltak, egészen addig, míg a címadó sportoló megannyi világbajnokság és évtizedes, fényes karrier után tragikus körülmények között jobblétre nem szenderült. Noha a repülő skót halála némileg betett a Codemastersnek, a derék angolok úgy döntöttek, e szomorú história tökéletes katalizátora lehet egy új generáció megszólításának. Így született meg a kétezres évek második felének talán legmeghatározóbb multiplatform autós szériája, a Colin McRae Rallyből eredő, ám annál jóval lazább DiRT, és aszfaltpályás testvérkéje, a GRID. Utóbbi kultikus mérföldköve a modern félszimulátoroknak – épp ezért fájt oly nagyon, hogy a Codies öt teljes évig váratta rajongóit a tavalyi GRID 2-re. Bár a folytatás láttán repesett a szívünk, a fejlesztés a tervezettnél hosszabbra nyúlt, kimerítve a lovarda kincstárát. Éppen ezért nem lehetett sokáig pihentetni az új csodaparipát, fáradtan is ki kellett zavarni a pályára, hogy fusson még pár kört, hátha lesz olyan buta bukméker, aki hajlandó fogadásokat kötni rá. Más magyarázatot legalábbis nem találok a GRID Autosport létezésére, ami a sorozat eddigi leggyengébb része. Hiába, a legjobb lovakat sem lehet a végtelenségig szteroidozni.

SZEMBŐL TELIBE

Na, ennyi lovacskás hasonlat talán elég hozzá, hogy csak az maradjon velünk, aki tényleg arra vágyik, hogy álmait lerombolva, négy hosszú oldalon keresztül bizonyítsam be neki: az Autosport bizony nem az, amit a GRID címtől elvárna az ember. Már rögtön a játék elindítása után szembesülünk a GRID 2-höz képest fájóan puritán körítéssel. Noha az előző részben bemutatott háttértörténet sok vizet tavaly sem zavart, azért mégiscsak alapot szolgáltatott a versenyek sorrendjéhez.

A GRID Autosportban viszont semmi ilyen nincs, csak rányomunk a karriert jelképező, babérkoszorús ikonra, és bumm, máris a nagybetűs pilóták között találjuk magunkat. Mármint szó szerint nagybetűsek, lévén a játék valamiért minden fiktív nevet csupa nagybetűvel ír – nem tagadom, szinte megalázva éreztem magam, amiért az én nevemnek csak a kezdőbetűi voltak nagyok, szóval ajánlom a Caps Lock bekapcsolását a mentésfájl megalkotásakor.

A karriermód a GRID Autosport gerincét képezi, sőt, ez az a komponens, amiben a sorozat egyedüli nagy újdonságával találkozhatunk. Mivel a korábbi GRID-eket sokszor érte az a vád, hogy a ranglétrán való felkúszás kicsit unalmas, a Codemasters úgy döntött, hogy a GRID 2-ben bemutatott rajongói rendszert kidobja a kukába, és helyette visszahozza az unalomig ismert szintlépést, annyi

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
12 fős online, osztott képernyős

INFO

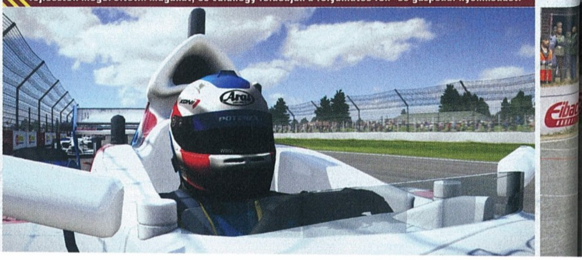
A GRID Autosport a Codemasters RaceDriver-sorozatának legújabb része, ami PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra érhető el. A PC-s változat számít a legjobb verziónak, ára a PC Guru Webshopban 8.990 forint, míg Steamen 49.99 eurót kell kicsengetni érte.

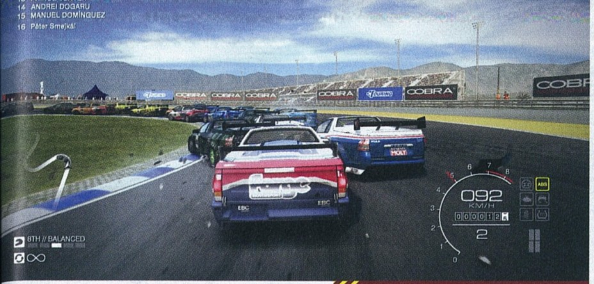
TESZT – ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a tavalyi GRID 2-ről közölt részletes tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/grid2

Habár egy versenyjátékban teljesen normális, hogy csak vezetni kell, azért nem bántuk volna, ha a fejlesztők megerőltetik magukat, és valahogy feldobják a folyamatos fék- és gázpedál nyomkodást.





Az embernek néha olyan érzése van, hogy a virtuális sofőrök eltévesztették a játékot.

különbséggel, hogy a virtuális pilótáknak nem egy, hanem mindjárt öt diszciplínában kell bizonyítaniuk rátermettségüket. Ezek közül az első és leginkább kidolgozott nem meglepő módon a Touring mód, ami a klasszikus túraautó-bajnokságot takarja. Bezuttyanunk egy menő ötajtós verda volánja mögé, és igyekszünk a célra törni – tudjátok, a szokásos. Az Endurance már egy kicsit érdekesebb: éjszakai versenyeken vehetünk részt nagy teljesítményű gépeket vezetve, a cél pedig az időlimit teljesítése, méghozzá úgy, hogy a papucsok ne kopjanak el idő előtt. És persze az sem árt, ha jó helyezést érünk el. Mielőtt még rákérdeznétek, hogy máskor is figyelnünk kell-e a gumikra, elárulom, hogy a GRID világában az abroncsok csak éjszaka kopnak, tehát a válasz nem. Az Open Wheel módban formulaautókkal száguldozhatunk, néha megszakítva a monoton porszívózást egy-egy C-kategóriás versenyautós szakasszal. A Tuner versenyek a driftelés szerelmeseit kényeztethetik, a Street pedig utcai megmérettetéseket takar, de természetesen a GRID szellemében a körítés itt is professzionális, azaz szó sincs Need for Speed-szerű állatkodásról. Amikor pedig már mind az öt diszciplínában eredményesek lettünk, megnyílik előttünk minden autóversenyző álma, a GRID bajnokságsorozat, ami egy igazi vegyes felvágott. A karriermód az Autosportban tényleg tartalmasnak mondható, összesen 30-40 óra színtiszta száguldozás vár ránk, ami csak tovább nő, ha javítani kívánunk a korábbi eredményeinken.

Sajnos azoknak lett igaza, akik kételkedtek abban, hogy egy év elég lesz a GRID felturbózásához és megújulásához.

VOLT EGYSZER EGY FÉKLÁMPA

A koncepció klassznak tűnhet, de valójában bűzlik a rászáradt gázolajtól. A karriermód felépítéséből adódik ugyanis, hogy azokat a versenyeket is kénytelenek vagyunk végigszenvedni, amiket teszem azt, utálunk – mint jómagam a driftelést, amiben nem elég, hogy béna vagyok, de szórakoztatónak sem találtam soha. A legtöbb mai autós játékban opcionális teljesíteni az eventek többségét. Nem úgy, mint az Autosportban, ahol csak akkor nyílnak meg előttünk a GRID-bajnokság futamai, ha legalább 3-as szintre fejlődünk az összes versenykategóriában. Ebből már kitalálhattátok, hogy a játék diszciplínánként külön méri a szinteket, és ahhoz, hogy mind a három GRID-esemény elérhető legyen, 3-as, 6-os és 9-es szintekre kell feltornáznunk magunkat. Ez hosszú távon frusztrálóvá és unalmassá teszi a játékot, amire csak rátesz egy lapáttal a már korábban is emlegetett puritanizmus, mely sajna a menükön túl a játékélményre is kiterjed.

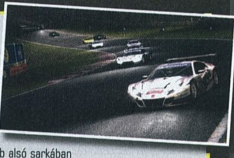
BIZONYÍTS ÖTSZÖR!

A GRID Autosport karriermódjának diszciplínái a játék legfontosabb állomásai, és bár a cikkben szót ejtünk róluk, úgy gondoltuk, nem árt közelebbről is megismerni őket, megfejelve pár apró tippel, főleg azért, mert a játék nem sok extra infóval lát el bennünket.

TOURING

A Touring a GRID-sorozat mondhatni legotthonosabban kezelt területe. Az ötajtós utcai modellek versenykörülményekre kihegyezett változatai igazi erőgépek, a pilóták pedig nem igazán nevezhetők óvatosnak, ugyanis amikor csak lehet, simán leszorítanak minket az útról. Az első pár szezonban még olyan autókkal versenyzünk, mint a Ford Focus ST vagy a Honda Civic, később viszont már Peugeot 408 SCB-k és Nissan Skyline GT-R-ek volánja mögé is bepattanhatunk. A pályák a Touringban mindig hivatalos versenycsíkok, szóval, aki a városok csodaszép panorámájára vágyik, az jobb, ha mihamarabb továbbáll.

ENDURANCE



Az Endurance-ben az autók abroncsainak roncsolódásáé a főszerep. Egy átlagos verseny nem körökre oszlik, hanem nyolc teljes percig tart: ennyi időnk van, hogy minél előrébb jussunk a rácson, de közben figyelnünk kell a képernyő jobb alsó sarkában található négy kis csíkot is, melyek a gumik állapotát jelzik. Az Endurance-ben már rögtön egy Audi R8 LMS Ultrával indulunk, végül pedig Lola B12/80-assal és Mazda 787B-vel repesztünk – persze csak épp annyira, hogy a gyenge abroncsok ne durranjanak ki. Ahogy a mondás tartja, lassú víz partot mos, azaz legyünk türelmesek, és soha ne faroljunk!

OPEN WHEEL

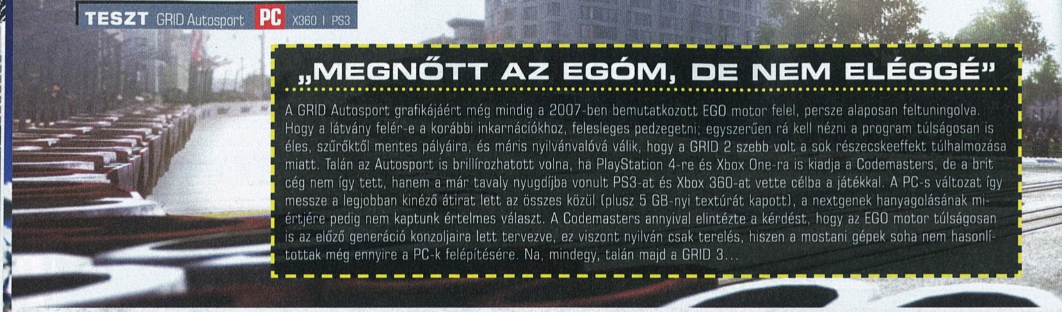
A Codemasters F1-sorozatának kistestvérével találkozunk az Open Wheel megmérettetések során. A Formula C-ről induló sorozat sajnos nem olyan változatos, mint a Touring vagy a Street, de kárpótolhat bennünket a sok monoton hangeffektért a minden másnál gyorsabb reakciókat igénylő vezetési modell. Autók közül itt nem sok ismerős típus akad az átlagolvasónak, a Dallara F312 vagy a Dallara IndyCar, bár olasz gyártmányú kocsik, elsősorban az Egyesült Államokban népszerűek. Tippünk nincs sok, legfeljebb annyi, hogy sokkal élesebben vegyétek a kanyarokat, és mindenképp kerüljétek a kézifék használatát!

TUNER

A Tuner diszciplína a tuningolt, felturbózott izomautók játszótere. Eleinte még csak sima amerikai benzinzabálókkal körözhetünk (Mustang, Dodge), de idővel eljutunk a totálisan átformált versenygépekig, mint a Honda NSX R vagy a Chris Forsberg Racing 370Z. És hogy mit kell csinálnunk velük? Nos, természetesen driftelni, ahogy a csövön kifér, azaz ezerrel beszáguldani a kanyarokba, majd kézifékkel úgy megdobni a verda farát, hogy még épphogy egyenesbe tudjuk hozni. A dolog nem túl bonyolult, de ha valaki érzékeny a driftelésre, jobban teszi, ha sokat gyakorol a korábbi szezonok alatt.

STREET

Azok, akik az idei Need for Speed elmaradása miatt keseregnek, tehetnek egy próbát a Street kategóriával, amiben utcai versenyeket nyerhetünk… nos, utcákon. A felhozatal ebben az esetben sokkal változatosabb, mint bármely más, egyébként egymás pályáit ismétlő diszciplínában. Megfordulunk Párizsban, San Franciscóban, Barcelonában, és bár hiteles városképet nem szabad várni a GRID Autosporttól, azért a metropoliszok hangulatát jól visszaadták a grafikusok. A Street autói mezei utcai verdák, a klasszikus Mini Coopertől a Koenigseggig minden megtalálható a repertoárban.



„MEGNŐTT AZ EGÓM, DE NEM ELÉGGÉ"

A GRID Autosport grafikájáért még mindig a 2007-ben bemutatkozott EGO motor felel, persze alaposan feltuningolva. Hogy a látvány felér-e a korábbi inkarnációkhoz, felesleges pedzegetni; egyszerűen rá kell nézni a program túlságosan is éles, szűrőktől mentes pályáira, és máris nyilvánvalóvá válik, hogy a GRID 2 szebb volt a sok részecskeeffekt túlhalmozása miatt. Talán az Autosport is brillírozhatott volna, ha PlayStation 4-re és Xbox One-ra is kiadja a Codemasters, de a brit cég nem így tett, hanem a már tavaly nyugdíjba vonult PS3-at és Xbox 360-at vette célba a játékkal. A PC-s változat így messze a legjobban kinéző átirat lett az összes közül (plusz 5 GB-nyi textúrát kapott), a nextgenek hanyagolásának mi-értjére pedig nem kaptunk értelmes választ. A Codemasters annyival elintézte a kérdést, hogy az EGO motor túlságosan is az előző generáció konzoljaira lett tervezve, ez viszont nyilván csak terelés, hiszen a mostani gépek soha nem hasonlítottak még ennyire a PC-k felépítésére. Na, mindegy, talán majd a GRID 3...

A szemfülesek azt is látni fogják, hogy mely gyártók a Codemasters legnagyobb cimborái.

Hiába választunk ugyanis a versenyszezonok elején csapatot, az ajánlatok között alig akad különbség, a rádión időről időre fülünkbe böffenő koordinátor pedig ugyanazon az unott hangon mondja ugyanazokat a szavakat. Ja, hogy előzőleg még az Intelnél voltunk, ez meg most a Razer? Hát, tudjátok, hogy van ez, a segítők gyakran váltanak munkahelyet... A csapatneveket egyébként nem én találtam ki, a GRID Autosportban olyan ritka vendég a hivatalos licenc, mint NASCAR-versenyen a négydiplomás professzor, így a Codemasters jobb híján azokat a cégeket pakolta a programba, melyeknek a logója amúgy is feltűnik a töltőképernyőn. Nem mintha ez baj lenne, végül is mindegy, hogy Red Bull vagy Kicker matrica van az autón, ha a versenyzés és az eventek felépítése megadja a kellő löketet. Itt azonban nem ez a helyzet. A GRID Autosport az első 3-4 órában mindent megmutat magából, és onnantól fogva már csak a nehezebb versenyesemények erősebb autói miatt érdemes játszani. Még egy nyavalyás győzelmi animáció sincs, ha esetleg elsőként futunk be, mi több, a sok álláscserébe belefásult koordinátor ugyanolyan savanyúan gratulál az első helyhez, mint amikor azt mondja, hogy utolsó voltál, és buktad az év végi bónuszt.

CSAPATTÁRSAT SZÍVATNI ÉLVEZET

A jellegtelen felépítésnek persze megvan az a minimális varázsa, hogy közelebb áll a valósághoz, mint mondjuk egy Forza vagy NFS karriermódja. Tetszetős ötlet például, hogy zöldfülű versenyzőként még egy csapat sem várja el tőlünk, hogy azonnal világbajnokok legyünk, hanem viszonylag hiteles célokat tűznek ki elénk, mint mondjuk egy pontszerző hely elérése, vagy a 8. helyezés a szezon végén. Szintén kellemes meglepetés, hogy a GRID 2-ből származó riválisrendszert nem kukázta a Codemasters. A dolog lényege, hogy a játék kiválaszt egy képességeinkhez közel álló konkurens pilótát, akinek a legyőzése minden másnál magasabb prioritást élvező feladattá válik. Ha jobb helyen érünk célba, mint a rivälisunk, az már fél győzelem, akkor is, ha ő mondjuk tizenegyedik volt, mi pedig csak tizedikek lettünk. Furcsamód ez a valóságban is így működik, és csak a legnagyobb versenyzőlegendák szokták a dobogó első helyét célba venni minden futamon. S ha már a valóságnál tartunk, egy versenyistállóba nem egy, hanem minimum két pilóta tartozik, akik egymást segítve próbálják öregbíteni a csapat hírnevét. Az Autosportban is kapunk egy társat magunk mellé, akinek alapvető utasításokat adhatunk – kár, hogy az új GRID életszerűsége ezen a ponton szűnik meg véglegesen.

Hihetetlen, hogy ezt kell írnunk, de még a Watch Dogsban is jobban ki volt dolgozva a kocsik belső nézete, mint a GRID Autosportban.

„SRÁCOK, EZ MOST A SHOWDOWN?"

Simán el tudom képzelni, hogy a belcímben szereplő idézet elhangzott a fejlesztés végső szakaszában valamelyik codemasterses fejlesztő szájából, mert a mesterséges intelligenciát nem sikerült megfelelően bekalibrálni. Félreértés ne essék, a virtuális pilóták nagyon jók – mondhatni túl jók, és azt hiszik, hogy roncsderbin vesznek részt, nem pedig klasszikus aszfaltszaggatáson. Bár a játék steames leírása szerint az MI tőlünk tanul, ennek én nem sok nyomát találtam az Autosportban, ugyanis teljesen mindegy, milyen futamot mentem, miféle autóban ültem, vagy mennyire tartottam magam a szabályokhoz, a többi versenyző kíméletlenül lökött le az útról, meg sem próbálva elkerülni az ütközést. Ez a túraautók esetében még elmegy benzines szódával, de amikor egy SCCA-kategóriás, nyitott kerekű segg-rakétában ülve tanít meg JOHN POWER svéd pilóta repülni, azért felmerül bennem a kérdés, hogy a bétatesztelők vajon hány valódi versenyt láttak a tévében.

FEKETE LÓERŐK

A GRID Autopsort Black Edition egy megjelenésnapi DLC, ami egyébként a bolti Black Edition kiadásban alapfelszerelésként van jelen. A csomag tartalma egy Mercedes Benz SLS AMG Coupé Black Series sportkocsi, egy exkluzív Black Edition Ravenwest festés, online prémium szponzorok, húsz extra Black Edition online festésminta, valamint tíz új szponzor a hozzájuk tartozó célkitűzésekkel. Jól hangzik? És ahhoz mit szóltok, hogy a PC-s GRID Autosportban mindez 8.990 forintért alapból benne van – igen, Magyarországon nincs olyan kiadás, ami ne Black Edition lenne! Hogy a jövőben lesznek-e GRID Autosport DLC-k, az nem kérdés, elég pár új autót belepakolni egy letölthető kiegészítőbe, és máris el lehet kérni érte 8-10 eurót a Steamen. Ja, és mielőtt még megkérdeznétek: a PC-s GRID Autosport steamworksös játék, achievementekkel és felhőmentéssel.

A MULTIPLAYER LELKE: RACENET 2.0

A GRID Autosport túl sokat nem ad hozzá a GRID 2-ben már bemutatott RaceNethez, de az a kevés változtatás, ami az online rendszert érte, kifejezetten üdvözítő. Először is, a RaceNet-profilunk most már mindent naplóz számunkra, bármikor visszanézhetjük, milyen autóink voltak, mely versenyeket nyertük meg velük, és mennyiért adtunk túl rajtuk. A kereskedés és az autók átfestésének lehetősége visszatért a GRID 2-ből, a szintén tavaly bemutatott Global Challenge pedig szépen kibővült. Most már RaceNet Challenge-nek hívják, hetente kerül megrendezésre, és mind az öt diszciplínát felvonultatja, egy hatodik bónuszversennyel megfejelve. A RaceNet Clubs a legérdekesebb újdonság a multiplayerben: a játékosok mostantól saját versenyzői klubokat alapíthatnak, teljesen egyedi festésekkel, preferált diszciplínákkal, és versenyezhetnek más klubok ellen, hogy aztán a globális ranglistán egyre magasabbra törjenek. Nagyjából úgy kell ezt elképzelni, mint az MMORPG-k klánjait, és a dolog előnye, hogy hónapokra lekötheti a legelszántabb versenyzőket.

A sokszor kifejezetten monoton versenyeket szerencsére néha megtöri egy-egy városi száguldás. Sosem gondoltuk volna, hogy egyszer ennyire örülünk majd az Eiffel-torony virtuális látványának.

A játék furcsa tulajdonsága továbbá, hogy mindössze egyetlen versenyszabályt ismer: ne, ismétlem, NE csússz ki a fehér pályavonalról! Vagy de, csak akkor kapsz egy büntetést, ami azt jelenti, hogy öt másodpercig nem adhatsz gázt. Már ha tényleg megkapod, mert a GRID Autosport pályabírója kissé hektikusan osztja a piros zászlókat. Az pedig, hogy kilöksz négy konkurenst a pályáról, akik közül kettő szörnyethal egy brutális balesetben, már egyáltalán nem zavarja a derék öreget. A legdurvább viszont kétségtelenül a már emlegetett csapattársnak adható „Attack" parancs, ami szó szerint támadást jelent: ilyenkor barátunk és bajtársunk az életét kockáztatva rohan bele az ellenfelekbe, így segítve bennünket a jobb pozíció elérésében. Kösz TOM, az a 2 pont simán megérte az életedet!

MINDEN MÁS A RÉGI

Mindez persze csak akkor probléma, ha az ember hisz a marketingeseknek, és a karriermóddal tölti el a legtöbb idejét. A multiplayer ugyanis teljesen rendben van: létrehozhatunk versenyklubokat, saját bajnokságokat, választhatunk egy csomó autó és járműkategória között, és hála a GRID 2-ben bemutatkozott RaceNet nevű közösségi hálónak, azonnal feltölthetjük visszajátszásainkat a YouTube-ra, hogy szert tegyünk pár hús-vér riválisra is, akik mindent el fognak követni, hogy legyőzzenek bennünket. Nem romlott el, ne javítsd meg, ugyebár.

A GRID Autosport nem katasztrófa, de a szépre polírozott ígéreteknek megint nem vált valóra a fele sem.

Ez esetben pedig már csak az Autosport teljesítménye görbítheti lefelé a szánkat: annak ellenére, hogy az új GRID külalakja itt-ott a GRID 2 grafikai átlagszínvonalát is alulmúlja, a gépigény csak nőtt, az általam használt ASUS gamer notebookon (egy G75VX-ről van szó) például csak komoly butítások után tudtam elérni a játszható sebességet. Az autómodellek ugyan egyáltalán nem rosszak, de a pályák sterilitása, a halálosan gagyi 3D-s nézősereg, vagy épp az időjárási effektek teljes hiánya további fanyalgásra készteti az embert. A beígért belső nézet pedig gyakorlatilag egy vicc, a műszerfal kidolgozása alulról súrolja a Gran Turismo 5 színvonalát, Bate szerint pedig még a Watch Dogs járgányainak belső terei esetében is jobban megerőltették magukat a grafikusok. Ezenfelül nincs tükör sem, a mögöttünk jövőket egy-egy fehér nyilacska jelzi csupán. A zene teljes hiánya és a motorok nevetségesen magas hangja ezek után már szinte említésre sem érdemes apróságnak minősül.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

2,4 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 1 GB VGA, 15 GB HDD

A GRID Autosport nem éri meg a teljes árat, mert nem egy valódi folytatás, hanem egy kétségbeesett próbálkozás a rajongók pénztárcájának megcsapolására. Nem rossz, el lehet körözni benne, de azért a Codemasterstől többet vártunk.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Riválís rendszer, a GRID-től megszokott törésmodell, hosszú karriermód, és persze a RaceNet visszatérése.

KONTRA

Cumisüveggel csöpögtetett újdonságok, melyekért cserébe feláldozták a játék hangulatát. Ötlettelen, unalmas autóversenyt kaptunk.

68%

A vezetési élmény, az arcade-be hajló, ám azért még mindig valós elemekből építkező fizika, az egykor forradalomnak számító, ma viszont már általános idő-visszatekerés, az autók és pályák száma, vagy épp a törésmodell, mind-mind rendben vannak… de az a helyzet, hogy ezek a játékelemek a korábbi GRID-ek örökségei, és az Autosport az égvilágon semmit nem ad hozzá a már ismert recepthez.

DISZKVALIFIKÁLVA

Nem hittem volna, hogy eljutunk idáig, de a GRID mára ugyanolyan kiherélt és hangulattalan autós széria lett, mint a DiRT vagy az F1: jön egy új rész, megyünk benne pár kört, örülünk a fejünknek, majd miután a multira is ráununk, a büdös életben nem indítjuk el többet a programot. Pedig a játék maga végül nem lenne rossz, a sorozat korábban már működő ötletei ezúttal is lekötnek az embert, csak épp az a szükséges plusz hiányzik, ami miatt a GRID 2 után is azt mondanánk, hogy oké, ezt vegyétek meg nyugodtan, mert megéri az árát. Sajnos azonban nem ez a helyzet: ha a GRID Autosport 20 eurós alkotás lenne, akkor nem lennék ennyire szigorú vele szemben, mint ahogy abban az esetben is elnézőbbnek mutatkoznék, ha a címben nem lenne benne a nyilvánvaló vásárlófejés miatti GRID-szócska. A Codemasters viszont teljes áron kínálja a programot, én pedig csak a fejemet tudom csóválni, hogy nem-nem-nem, nem lesz ez így jó. Reméljük, hogy a Codies csak ideiglenes elmezavarban szenved, és nemsokára visszarázódik a megszokott mederbe, ám addig is tessék fenntartásokkal kezelni a termékeit, mert ha túl sokat vártok tőlük, csalódás lesz a vége. Főleg azok után, hogy egyre több Project CARS videó lát napvilágot, melyeket örök ismétlésben is élvezetesebb nézni, mint a GRID Autosporttal játszani.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/grid

EGY ELVESZETT LÉLEK

MURDERED
SOUL SUSPECT

[ÍRTA **KREDENC**] Szellemként nyomozni saját gyilkosunk után mindaddig jó mókának tűnik, míg ki nem derül, hogy a detektívmunka kimerül némi pixelvadászós-asszociációs minijátékban, rengeteg mászkálásban, és jó adag gyűjtögetésben.

Játékmenet-videónak eladott renderelt klipek, utómunkával feljavított képek, jól összevágott előzetesek, hangzatos sajtóközlemények... Ezerrel dübörög a marketinggépezet az AAA-szegmensben, megtömve a hype-vonatot az előrendelők tömegével, akik aztán csalódottan szállnak le a végállomáson. A Square Enix PR-részlege is remek munkát végzett a Mudered: Soul Suspect kapcsán, egy jó alapötletre épített izgalmas és látványos kalandjátéknak festve le az Airtight Games új munkáját. Nos, a jó alapötlet stimmel. A többi nem. Nagyon nem.

RABLÓBÓL LESZ A LEGJOBB PANDÚR...

Az említett ötlet, bár nem új, de bizonyítottan működőképes: egy sorozatgyilkos nyomában loholó detektívet a szóban forgó bűnöző hidegre tesz, ám emberünknek csak a teste hal meg, szelleme itt marad, és addig nem is léphet át a hívogató fénybe, amíg meg nem találja élete kioltóját. Mindez ugye egy tényleg jó alapszitu, ami erős fegyvert és sok muníciót adhat a tervezők kezébe: szokatlan perspektívát, a túl- és e világi elemek keverését, ami egy nyomozós kalandjátékban kifejezetten jól sülhet el. Kár, hogy az ipari veteránok által alapított csapat mindezekkel (ismét, lásd: Quantum Conundrum) nem tudott élni.

Pedig az egész baromi jól indul. Az intró például tényleg parádés, amelyből megtudjuk, hogy főhősünk, Ronan O'Connor bűnözőként kezdte pályafutását, elkövetett bűnei pedig tetoválások formájában égtek bőrébe. Aztán jött egy nagy szerelem, ami magához térítette a srácot, a lány bátyja, a nyomozó Rex pedig zsarut faragott a sógorból – hogy aztán az asszonyt egy utcai balhé vétlen áldozataként elveszítse. És az első, szintén egészen kiváló jelenetsor végén a saját életét is.

Mondom, az eleje, amit annak idején bőszen mutogattak is a marketingesek, tényleg kimagasló. Sőt, az első lépések is, amikor egy szellemkislány nyomába eredve megismerkedsz a kísértetlét alapvetéseivel – kár, hogy ezt a szálat aztán elejtik a készítők, a további tudnivalók már vagy feliratok segítségével jutnak el hozzád, vagy magadtól jössz rá, és hát elég hiteltelenné válik a dolog, amikor negyedórával a „miért nem tudok átmenni a fehér falakon" kérdés után úgy ölöd a démonokat, mintha világéletedben mást se csináltál volna... Igaz, ekkor már túl leszel az első csalódáson – az első „nyomozáson".

...PANDÚRBÓL LESZ A LEGJOBB SZELLEM?

Merthogy az első dolgod természetesen az lesz, hogy begyűjtsd a nyomokat abban a lakásban, amelynek ablakából hősöd nem önszántából kizúgott. Ez nem áll másból, mint szellemképességeid bevetésével összeszedni néhány infót az ott szobrozó emberek megszállásával, kihallgatva beszélgetéseiket, a szemükön át látva a világot, vagy rávéve őket hogy gondoljanak valamire, illetve pár tárgyat megvizsgálni – utóbbi sajnos durva pixelvadászatot igényel. Amikor az előírt számú nyomot összekapartad, egy külön ablakban rá kell kattintanod a három leginkább relevánsra; ha hibázol, nincs gáz, annyiszor tippelhetsz, ahányszor akarsz, semmiféle következménye nincs a tévedésednek. Van ugyan valamiféle értékelés (három rendőrjelvénnyel jutalmaz a játék, ha hibátlanul logikázol, minden tévesztés mínusz egy plecsni), de ez semmit nem befolyásol, még csak egy nyomorult achievement sem jár azért, ha minden ügyet tökéletesen abszolválsz, úgyhogy a kihívás ezen a téren zéró. És bár ez az első menet még az újdonság erejével hat, sajnos minden detektívmunka kimerül ebben, az összes melód erre az egy kaptafára épül, egy meglehetősen egyszerű, casual jellegű minijátékká degradálva az egész nyomozósdit.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Airtight Games

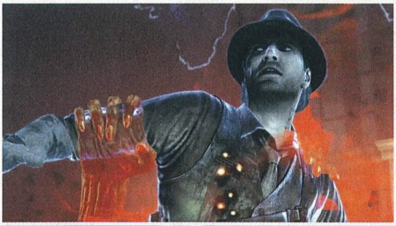
MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

A Murdered: Soul Suspect 2014. június 5-én jelent meg PC-re, X360-ra, Xbox One-ra, PS3-ra és PS4-re. A hazai boltokban 9000 (a konzolos verziókért 14-17 ezer) forintot kérnek érte. A játék steames aktiválást igényel, a digitális változat pedig 40 euróba kerül a Valve áruházában.

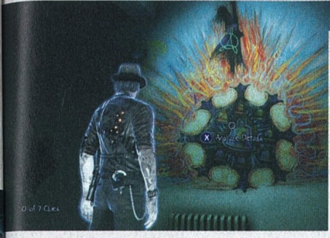
Nem a nyomozónk az egyetlen szellem, de a fejlesztők a többiekkel nem tudtak mit kezdeni...



Ha a sztori nem tűnik teljesen eredetinek, akkor jó eséllyel láttátok a Ghost című Swayze-filmet!

MANKÓ AZ ÚTVESZTŐHÖZ

A játék egyik nagy negatívuma, hogy nem tartalmaz beépített térképet, így a játékidő jelentős részét fogod azzal tölteni, hogy fel-alá bóklászol Salem labirintusszerű utcáin. Igaz, az előrendelőknek jár egy digitális stratégiai térkép (**http://maps.murdered.com**), de ez pontatlan, és nem is mindenkinek érhető el. Épp ezért, ha mindent össze akarsz szedni, ajánlom HarryNinetyFour YouTube-csatornáját (**https://www.youtube.com/user/HarryNinetyFour**), amelyen szektoronként megtalálod a begyűjthető cuccokat. Érdemes először menni egy kört, majd amikor már semmit nem találsz, e videoútmutató alapján bezsákolni az elmaradást; hogy melyik helyszínen mi vár rád, azt a **http://bit.ly/1rxunKD** oldalon találod meg. Fontos, hogy a bíró háza (Judgement House) előtt szedj össze mindent, mert utána már nincs lehetőséged a további gyűjtögetésre!



A nyomozás a legegyszerűbb casual játékokat idézi, így a kezdeti hangulat hamar semmivé foszlik.

A GURUK MEGMONDJÁK

A Murdered: Soul Suspect nem csak]{redenc gépére települt fel, de a szerkesztőség más tagja is kipróbálták. Lássuk, mit gondolnak a többiek!

MIGUEL INKÁBB FÜVET NYÍRTAM

Az alapötlet nagyon jónak tűnt, szóval akár váratlan siker is lehetett volna a Murdered: Soul Suspect. A végeredmény azonban egy rosszul tervezett valami lett, aminek tesztelése alatt a füvet is szívesebben nyírtam le, minthogy visszatérjek a halott nyomozó kalandjaihoz.

BE SEM FEJEZTEM **BATE**

Megint bedőltem a marketingnek és elhittem, hogy a játék olyan lesz, mint amilyennek ígérik. Aztán az első két óra után rájöttem, hogy a fejlesztők nagyon gyorsan kifutottak az ötletekből. A Murdered egy nagyon monoton és igazából ötlettelen kaland lett, amit végül befejezni sem volt kedvem.

Miután a fejlesztők érezték, hogy ez így kevés lesz, minden helyszínen elrejtettek ipari mennyiségű gyűjtögetni valót (közel 250 cuccot szedhetsz össze), plusz az első pár etapban egy-egy mellékszál is akad: belebotlasz egy másik szellembe, aki rejtélyes halált halt, és ha kideríted, mi történt vele (ugyancsak a fenti minijátékkal), távozik a fénybe. Ez kicsit oldja a meglehetősen lélekölő mászkálást-bolyongást az ingerszegény környezetben – kár, hogy úgy megpróbálod hátulról meglepni a dögöt, hogy egy QTE (nyomd le az egyik irányt és egy akciógombot) segítségével elintézd őt. Ha nem sikerül, el kell rejtőznöd az adott helyszínen szétszórt szellemtestekben, és ide-oda pattogni közöttük, míg a démon meg nem unja a bújócskát, ami szintén

Egy izgalmas és ígéretes alapanyag teljesen középszerű megvalósítása, kihagyott ziccerekkel minden egyes sarkon.

a játék felétől ez is elmarad; a temetőben már nincs ilyen lehetőség, noha van egy berendezett „díszlet", ám erős a gyanúm, hogy nem volt ideje a srácoknak ezt beépíteni a játékba, utána pedig már hamar le kellett zárni a fejlesztést, úgyhogy marad a főszál és a gyűjtögetés. Ja, és az említett „démonmenedzselés": minden egyes nyomozás lezárásaként megjelenik pár gonosz kísértet, akik felfalnak, ha beléd botlanak, így vagy kikerülöd őket, vagy csak első alkalommal lesz érdekes, utána inkább fölösleges időhúzásnak tűnik – mint nagyjából minden, fent leírt játékelem.

EGY SZELLEM NEM CSINÁL NYARAT

Az előbbi bekezdésben elejtettem egy kulcsszót: „díszlet". A játék világa ugyanis teljesen statikus. Ehhez tudni kell, hogy a Murdered felépítése hasonlít a Batman-játékokhoz: van egy központi rész (itt maga a város), és az ehhez kapcsolódó helyszínek, ahová bármikor visszatérhetsz, hogy az időközben megtanult új képességek birtokában összeszedd a még hiányzó cuccokat. És ez a gond. Az adott pályákon ugyanis semmi nem változik: az egész olyan, mint egy sajátos performance, amelyben egy helyben állnak a szereplők, és ugyanazt a két mondatot ismételgetik. A játék emiatt teljesen hiteltelenné válik, pillanatok alatt veszíti el varázsát, és pár óra elteltével alig várod már, hogy letudd az egészet. Ezek után pedig már tényleg fel sem kell akadni azon, hogy bár egy sorozatgyilkos szedi áldozatait az utcákon, aki épp most ölt meg egy zsarut, a rendőrségen csak pár fakabát bóklászik, és azok sem melóznak, hanem a Deus Ex: Human Revolution menüjét bámulják a monitorokon – mondom, a Square Enix PR-osai tényleg jó munkát végeztek...

A játék leginkább technikai téren dicsérhető: a karaktermodellek kiválóak, az animációkon látszik, hogy profi mocap eljárással rögzítettek azokat, egy-egy gesztus, mimika élményszámba megy. Ráadásul a szinkron terén is jól döntöttek: hősünk e világi segítőjét, a kamasz Joy-t megformáló Cassidy Lehrman simán díjat érdemel, ugyanis az HBO-n futó Történetekben is látható bájos ifjú színésznő miatt megéri végigszenvedni az egész játékot, de Jason Brooks (Ronan) is jó munkát végzett. Ugyanakkor a háttér már nem ennyire szép: a Murdered helyszíneként szolgáló, a 17. századi boszorkánypereiről elhíresült, és emiatt a különféle ijesztgetős művekben előszeretettel előcitált massachusettsi város, Salem meglehetősen kopottas – maradjunk annyiban, hogy az Unreal 3 motor képességeit nem ezzel a játékkal fogják demózni... Még valami: PC-re sajna konzolos átiratot kapunk, így checkpoint-rendszer van, minden grafikai opció egy kényszerű „PC options" menüpont alatt található, az irányítást pedig nem lehet átkonfigurálni, emiatt én kontrollerrel játszottam végig Ronan kalandját. De hát manapság már ezen se akadjunk fel....

És akkor még ott van a történet, ami jó – nem hanyatt lökős, de jó. Fura egyébként, hogy hősünk motivációihoz szerintem nagy mankót ad az a rengeteg naplótöredék, amit az említett gyűjtögetéssel kell összeszednünk, ám ezeket már nem sikerült narrálni, így ha képben akarsz lenni mindennel, marad az olvasgatás, pedig jelentősen csökkentette volna a rengeteg mászkálás miatti unalomfaktort, ha a begyűjtés után automatikusan felolvassa a kapcsolódó szereplő az adott passzust. Újabb kihagyott ziccer – akárcsak nagyjából az egész játék. Mert hiába a jó alapötlet, ha a végeredmény egy lélektelen, nulla szavatosságú, mindezek fényében pedig erősen túlárazott játék, ami egy újabb nagy csalódás lesz azok számára, akik még hisznek a marketinganyagoknak.

ÉRTÉKELÉS

]{REDENC

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX10 VGA, 9 GB HDD

Egy újabb jó alapötlet, amivel nem tudtak mit kezdeni készítői. Átlagosnál gyengébb nyomozós kaland, amit csak egyszer fogsz végigjátszani, mindezek miatt ár-érték arányában nehezen védhető.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Remek karaktermodellek, animáció és szinkron, jó misztikus-rémisztgetős sztori, sok gyűjtögetni való annak, aki erre gerjed.

KONTRA

Hibás tervezői döntések, egysíkú, egyszerű „nyomozgatás", statikus világ, csúnyácska környezet, alacsony szavatosság.

65%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/murdered

BATMAN: ARKHAM ORIGINS
COLD, COLD HEART

[ÍRTA BATE] A kánikulában mindig jól esik egy kis hűsölés, így június közepén végre rászántuk magunkat a Batman: Arkham Origins első (és egyetlen) sztori DLC-jének telepítésére, amiben a Sötét Lovag a jégcsapokkal jó barátságban lévő Mr. Freeze-zel akasztja össze a bajuszt.

A Cold, Cold Heart DLC nem sokkal a Batman: Arkham Origins fináléját követően veszi fel a történet fonalát, konkrétan szilveszter este, a Wayne-kúria falai között, ahol Bruce Wayne épp egy jótékonysági fogadást tart. Az eseményt váratlan látogatók zavarják meg, és hősünknek viharos gyorsasággal kell ismét magára öltenie a denevérgúnyát, ugyanis egy vadonatúj rosszfiú, Mr. Freeze fagyasztja meg a hangulatot. Az Arkham Origins DLC-je követi az alapjáték főmotívumát, és a történet lényegében a Sötét Lovag és Dr. Victor Fries első találkozását meséli el, méghozzá nagyjából három-négy órányi extra játékidő keretében.

JÁTSZD ÚJRA, BATMAN!

Mr. Freeze karaktere ugyan nem számít újdonságnak, hiszen már az Arkham Cityben is emlékezetes szerep jutott neki, de ettől függetlenül mégis az ő sztorija az, amiért érdemes kicsengetni a DLC tíz euróját. Victor Fries azon kevés Batman-ellenfelek egyike, aki nem szimplán gonosz vagy őrült, hanem a cselekedetei mögött átérezhető motivációk húzódnak meg, hiszen a lefagyasztott feleségét szeretné megmenteni, viszont ennek érdekében nem riad vissza semmitől – esetünkben a Pingvinnel való konfrontációtól, emberrablástól és Gotham City lefagyasztásától sem. Freeze eredete ugyan csak keveseknek okozhat meglepetést, ám a drámai felhang még sokadszorra is képes megragadni az embert, és az élmény sokadszorra is meghatározóbb, mintha ismét Jokerrel kellene farkasszemet nézni. És ez még nem minden, hiszen a fejlesztők tartogatnak számunkra újdonságokat is, eddig nem látott helyszínek, egy különleges ellenféltípus és egy speciális, XE Suit névre hallgató denevérkosztüm képében. Kár, hogy az ígéretesnek tűnő elemeket végül ugyanazok a megoldások teszik középszerűvé, mint a kissé csalódást keltő alapjátékot.

ADATOK

KIADÓ
WBIE

FEJLESZTŐ
WB Montréal

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,4 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GTS vagy AMD Radeon HD 3850 512 MB VGA, 20 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Korrekt sztorival ellátott DLC, ami még egy csipetnyi újdonságot is tartogat.

GRAFIKA	90%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	70%

PRO

Speckó denevérkosztüm és Mr. Freeze felbukkanása.

KONTRA

Az alapjáték minden hibája visszatér.

70%

FAGYOS HANGULATBAN

Pedig minden olyan ígéretesen kezdődik. A játék első félórája a kifejezetten szépen kidolgozott Wayne-rezidencián játszódik, ahol először Bruce Wayne-ként kell utat törnünk a kastélyunkat ellepő rosszfiúk között, majd a kosztümünket magunkra öltve előbb egy gyönyörűen lángoló könyvtárban, majd egy teljesen lefagyasztott bálteremben bírjuk jobb belátásra az ellenünk törőket. Az utóbbi helyszínen ráadásul feltűnik a már pedzegetett új ellenféltípus is, aki egy hatalmas jégágyúval fagyaszt meg mindenkit, aki az útjába kerül. A felvezetés tehát kifejezetten hangulatos, aztán kijutunk a szabadba (ezúttal csak a város egy aprócska szelete lesz bejárható), és gyorsan kiderül, hogy a fejlesztőknek igen hamar elfogyott az ihlete. A Wayne-kúria elhagyását követően egyik pofozkodástól siklunk a másikig, és a hamar monotonná váló harcokat az sem dobja fel, hogy végre bejuthatunk a GothCorp eddig sosem látott épületébe. Az újdonság varázsát pillanatok alatt megöli az a tény, hogy ugyanazokat a helységeket kell többször bejárnunk, ráadásul nehéz nem észrevenni, hogy a fejlesztők újratermelődő ellenségekkel igyekeztek kitolni a DLC játékidejét. Persze a küzdelem mindig fontos része volt az Arkham-játékoknak, de köztes tartalom nélkül a harc tényleg hamar unalmassá válik, és a WB Montréal ezúttal is azzal igyekszik növelni a kihívást, hogy több hullámban küldi ránk a gazfickókat, illetve fájóan szűk helyekre kényszeríti hősünket.

Bruce Wayne-ként rosszarcúakat móresre tanítani még mindig kifejezetten szórakoztató játékelem.

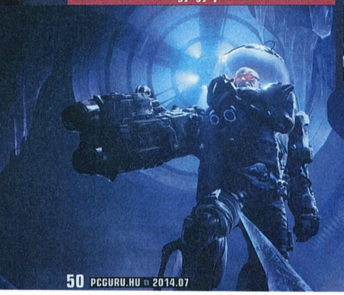
Remek sztori, néhány újdonság, és rengeteg monoton akció, ami erősen megtépázza az amúgy egész ígéretes hangulatot.

Mindeközben Alfred serényen dolgozik azon, hogy a fagybiztos XE öltözék minél hamarabb a rendelkezésünkre álljon, de mikor kézhez kapjuk a drabális kosztümöt, rájövünk, hogy csak új kinézetről van szó, szinte változatlan játékmenettel. Ezúttal ugyan már fagyos helyekre is bejuthatunk, dobálhatunk izzó batarangeket, kiolvaszthatunk fagyott falakat és rendőröket, de Batman még csak le sem lassul a hatalmas páncéltól, így a folytatásban is ugyanazt ismételgetjük, mint korábban: megyünk és megverünk mindenkit, aki az utunkba kerül.

MINDEN JÓ, HA JÉG A VÉGE

A kötelező körök után persze Mr. Freeze-zel is szembekerülünk, ám ez a harc kísértetiesen emlékeztet az Arkham City fináléjára, így a katarzis elmarad – az viszont tény, hogy a küzdelem még ebben a formában is jobb, mint bármelyik az Arkham Originsben. Mi ugyan nem ájultunk el a DLC tartalmától, de a Batman-rajongóknak ennek ellenére is megérhet 3-4 órát és tíz eurót, hiszen legközelebb csak 2015-ben találkozhatunk az Arkham-univerzum köpenyes hősével.

A nagy nyári melegben azért néha szívesen elkérnénk Freeze-től a fagyágyúját. Csak fél órára...



TESZT ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a 2013-as Batman: Arkham Origins tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/arkham-origins

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2014. 06. 30-tól a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. A feltünetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*), Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) és Garanciális feltételek (*http://shop.pcguru.hu/garancia*) a webshopon olvashatók.

WATCH DOGS: SPECIAL EDITION

PC 10.490 FT | X360, PS3 13.990 FT | XONE, PS4 17.990 FT

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

PC 8.990 Ft | X360, PS3 14.990 FT | XONE, PS4 17.990 FT

SKYLANDERS KEZDŐCSOMAGOK

PS3, X360 6.999 FT | PS3, X360 9.999 FT

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

PC 6.990 Ft | X360, PS3 9.990 FT | PS4 13.990 FT

DISNEY INFINITY KEZDŐCSOMAGOK

PS3, X360 12.590 FT

ASSASSIN'S CREED JÁTÉKOK

PC 1.990 Ft | PC 1.990 Ft | PC 1.990 Ft | PC 2.990 Ft | PC 1.990 Ft

CALL OF DUTY-SOROZAT

PC 1.899 Ft | PC 1.899 Ft | PC 3.999 Ft | PC 4.999 Ft | PC 7.490 Ft | PC 8.999 FT | X360, PS3 12.990 FT | PC 16.990 FT

SIKERCÍMEK

PC 2.490 FT | PC 1.990 Ft | PC 2.990 Ft | PC 4.990 Ft

PC 3.990 Ft | PC 1.990 Ft | PC 1.990 FT

ALACSONY ÁRÚ JÁTÉKOK

PC 4.990 Ft

PC 2.490 Ft

[ÍRTA LDR] Tudtuk, hogy szép és különleges lesz, de azt nem gondoltuk volna, hogy a Transistor képes lesz felülmúlni az elvárásainkat. Bátran kijelenthetjük, hogy a nagy sikerű Bastion fejlesztőinek sikerült még egy felejthetetlen játékot letenniük az asztalra.

A Transistor már a tavalyi E3 óta piszkálja a fantáziánkat, bár kezdetben még csak annyit tudtunk róla, hogy egy kifejezetten hangulatos játék várható a Bastion készítőitől, és a csapat említett alkotása némileg megelőlegezte a bizalmunkat új portékájukkal szemben. A Supergiant Games első dobása nem volt piskóta, így reméltük, hogy a második játékukból hasonlóan szórakoztató dolog sül ki. A jó hír az, hogy a képzeletbeli lécet nem is akárhogyan sikerült átugrani: élvezetes narratíva, rafinált harcrendszer, és elképesztő atmoszféra jellemzi a Transistort, és ez az egyveleg minden bizonnyal sokak kedvencévé teszi majd az idei indie-felhozatalban.

A BANDA, A KARD, MEG A NŐ

A mindössze tíz főből álló, maroknyi bagázs az „ami jó, azon nem kell változtatni" jegyében több dolgot is meghagyott a Bastion formulájából. Maradt az izometrikus nézet, az akció-RPG koncepció, a jellegzetes, vízfestékes hatású világ, és minderre Logan Cunningham szinkronja teszi fel a koronát. A fickót már hallhattuk a Bastionben, és most is a tőle megszokott gazdag tónusokkal suttog a fülünkbe, egyenesen a Transistornak hívott áramkörkardból. A fegyver szószátyárságán nem érdemes meglepődni, mert nem csak a világot megváltó eszköz szerepét tölti be, hanem igazi személyiséggel rendelkező, teljes értékű társnak szánták, aki a történet során kézen fogva vezet minket előre. A kardot az általunk irányított Red nevű énekesnő húzza ki egy halott férfiból azon az éjszakán, mikor gyilkosok törnek életére és megfosztják hangjától. A férfiú lelke rejtélyes mód a kardba száll, majd a páros együtt indul útnak, hogy a Camerata szervezet tagjait megállítsák ármányos tevékenységükben, ugyanis nem csak Reddel történnek fura dolgok: az egykor élettel teli Cloudbank utcáit gépek özönlötték el, és veszélyektől hemzsegő szellemvárossá vált.

● Habár a képek színpompásak, képtelenek átadni azt az egészen fantasztikus és egyedi atmoszférát, amit ez a játék áraszt magából.

ADATOK

KIADÓ
Supergiant Games
FEJLESZTŐ
Supergiant Games
MŰFAJ
akció/szerepjáték
MULTI
nincs

INFO

A Transistor 2014. május 20-án jelent meg PC-re és PlayStation 4-re, kizárólag digitális terjesztésben. A PC-s változat legegyszerűbben a Steam áruházán keresztül szerezhető be, ára akció nélkül 19 euró.

KIBERPIKNIK

A Transistor cyberpunkos-animés atmoszférájának fontos alkotóeleme a zene, legyen az harci induló, vagy vokállal tarkított elektro-jazz, garantáltan ez lesz az egyik olyan tényező, amiért a fejedbe férkőzik (egy szellemes értékelő például úgy jellemezte a játékot, mint némi harccal dúsított dúdolószimulátort). Darren Korb muzsikái önállóan is megállják a helyüket, és remekül töltik meg a kiüresedett utcákat, amelyek igazából cseppet sem kihaltak, köszönhetően a pompás színeknek és ötletes berendezésnek. A liftek, átjárók és terminálok változatos helyeken vezetnek keresztül egészen a felhőkig, s a neo-noir és sci-fi stílusok jegyeiből felépített világ szürreális álmatagsága egyedi védjegyet kölcsönöz a képi világnak. A terminál- és funkcióképernyők kezelőfelületeit a cyberpunknosztalgia hatja át, a bároknak és Red bohém személyiségének köszönhetően

pedig a Transistor egyszerre high-tech és glamour, egy igazi impulzuscukorka, ami csak arra vár, hogy újabb és újabb ízek olvadjanak le róla. Az eseményeket egy-egy bejátszás köti össze, ezzel lendítve előre a történetet, ami ugyan túl sok csavart nem tartogat, de azért érdemes lesz figyelni a kicsit hézagos magyarázatokra.

KARD KI KARD

Útközben persze jó pár bunyó vár a játékosra, és hamar kiderül, hogy ész nélküli csapkodással nem lehet messzire jutni. Egy-egy keményebb ellenfelet több kicsi idegesítő szerkentyű gyógyít, véd, vagy tesz láthatatlanná, így stratégiát kell rögtönöznünk, mielőtt végleg rövidzárlatot okoznánk nekik. Ebben segítenek a robbantható fedezékek, amik később kulcsfontosságú szerepet játszanak a főellenségek leverésében, továbbá vannak még funkcióknak nevezett képességek, amelyekről később bővebben mesélek.

TESZT **ZÁRKÓZZ FEL!**

Ha kíváncsi vagy a Supergiant Games előző játékáról, a Bastionról írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/bastion

A „DEMOMAN” BUILD

Bár a Transistorban számtalan kombinációból építhetjük fel a nekünk tetsző buildet, a fejlesztők némi fogódzkodót szeretnének nyújtani a kezdőknek egy olyan általuk javasolt felépítéssel, ami egyaránt hasznos lehet a játék korai és későbbi szakaszában is. Ennek taktikája a bénításon és a minél több robbantáson alapul, és főként a sebzés nagyságára koncentrál, mintsem a trükközésre.

AKTÍV FUNKCIÓK ÉS FEJLESZTÉSEK:

- **Load(), upgrade: Jaunt és Ping** – ezzel önrobbanó Packeteket készíthetünk, amiket bedobhatunk a bénítás után az ellenfelek közé.
- **Cull(), upgrade: Bounce** – az ellenséget az égbe repíti, a Bounce upgrade pedig növeli annak az esélyét, hogy több ellenfelet sebezzen a robbanás.
- **Crash(), upgrade: Breach** – az ellenfél bénítására alkalmas.
- **Jaunt(), upgrade: Spark** – még több robbanás.
- **További hasznos passzív: Mask** – ha a Mask aktiválódik, akkor egy ideig gyorsabbak és láthatatlanok leszünk, így könnyebben menekülünk.

Lényegében az egész játék harcközpontú, a küzdelmek pedig valós idejű akcióból és időfagyasztós tervezői módból állnak össze. Ha feltöltődik a Turn() csík, akkor a szóköz lenyomásával az idő megáll, a Red fejében kószáló dallamok elhomályosulnak, és együtt maradunk a tervezendő lépésekkel. Természetesen csak korlátozott számú mozdulatot tervezhetünk meg, amiket a szóköz újbóli „elsütése” után a főhősnő villámgyorsan végrehajt. Ezek lehetnek szimpla mozdulatok, vagy fájdalmas csapások jól összefűzött sorozata. Ezért az előnyért ugyan pár másodpercig nem tudjuk használni képességeinket, viszont gyúrhatunk olyan funkciókra, amelyek ezt a visszatöltési időt csökkentik. A rendszer alapvetően jól működik, de az izometrikus nézet útközben néha megbosszulja magát, és a tervezői módban kifundált lépéseink nem biztos, hogy jól sülnek el az útban lévő falak miatt, mivel pedig a kameranézet is kötött, Red itt-ott bizony elveszik a belógó épületek miatt.

A csaták lineárisan követik egymást, így sokak számára egy idő után felütheti a fejét monotonitás, de ezt általában orvosolja egy-egy zsírosabb főellenfél, új funkció vagy látványosabb helyszín. Ha eluntuk a várost, félrevonulhatunk a Back Door mögé, ahol egy tengerpart vár minket különféle tesztekkel és egy zenelejátszóval. A játékélmény-színesítés érdekében bevethetjük az úgynevezett „limiteket” is, amik az ellenfeleket még erősebbé varázsolják. Ez azért jó nekünk, mert a keményebb csatákért több tapasztalati pont jár, és a szintlépésekért cserébe méltó jutalmat választhatunk memóriaegységek, foglalatok és más kiegészítők formájában.

ÉRTÉKELÉS

LOR

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,6 GHz processzor, 4 GB RAM, 1 GB videokártya, 3 GB HDD

Ha kedveled a hangulatos és okos indie-játékokat, és mindezek mellett szeretsz megmártózni az animék és sci-fik hangulatában, akkor ezt a darabot kötelező beszerezned.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Egyedi hangulat, kiemelkedő hanganyag és narráció, ötletes harcrendszer.

KONTRA

A kameranézet néhol ellenünk dolgozik, a játék rövidsége pedig fájó hiányérzetet hagy maga után.

90%

JÓL FUNKCIONÁL A HALÁL

És ezzel el is érkeztünk a legérdekesebb részhez, a már sokat emlegetett funkciókhoz. Ezek valójában olyan emberek kiszívott képességei, akik „digitalizált lelkekként” laknak a kardban, a játék nevét adó fegyver így csupa rejtély. Mindegyik képességnek van egy gazdája, és minél többször használjuk ezeket, annál több infó derül ki a tulajdonosáról. A funkciókat többféle módon lehet felhasználni: mindegyik rendelkezik aktív, passzív és upgrade hatással attól függően, hogy hova pakoljuk őket. Egyszerre négy aktív funkció állítható be, amikből leágazik egy-egy upgrade és egy passzív foglalat. Az előbbi megváltoztatja az aktív skill tulajdonságait, az utóbbi pedig buffokat ad a karakternek. A szabad helyeket útközben kell feloldani, és nem árt növelni a memóriát sem, mert mindegyik képesség igényel bizonyos mennyiségű tárhelyet. Az elején még kissé zavaros rendszer egy kis kísérletezgetés után nagyon érdekessé válik, és mivel a fejlesztéseknek kulcsfontosságú szerep jut, így a büntetés is tőlük fáj a legjobban: ha elfogy az életerőnk, az egyik képesség „túltöltődik”, és csak két access point terminál után lesz újra használható. Ez buzdítja a játékost arra, hogy minél több kombinációt kipróbáljon, és ne csak a bevett kedvencekkel próbálja ledarálni a rosszarcúakat, továbbá ez ad rengeteg lehetőséget a nekünk tetsző játékstílus kialakítására. Könnyen létrehozhatunk lopakodós, bénítós, robbantós vagy akár idézős összeállításokat, a lehetőségek száma szinte végtelen.

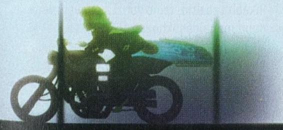
A férfiak számára külön öröm, hogy a főhős egy olyan vörös szépség, akiért könnyű rajongani.

REPEAT

Első végigjátszásra kb. 5-6 órával kell számolni, amit én nagyon keveselltem, hiába gondoltak a fejlesztők az újrajátszhatóságra is. Bár a játék közepe felé kezdtem picit elunni a dolgot, szerencsére a félidőnél remekül begyorsulnak az események az érdekes végkifejletig, ami után kifejezetten nehéz volt letenni a lantot (azaz a kardot). Akinek hozzám hasonlóan mindez nem lenne elég, a Recursion (a tulajdonképpeni New Game Plus) módban újrakezdheti a játékot további kihívásokat keresve. Itt minden megszerzett képesség megmarad bővíthető formában, az ellenfelek pedig szívósabban térnek vissza, így érdemes tovább kombinálgatni a lehetőségeket, hogy jobban megcsillanhasson a játékban rejlő potenciál. Ennek kihasználására pedig nagy esélyt látok, mert a Transistor világa felejthetetlen élményt nyújt, és a játékot a rövidsége ellenére érdemes akár többször is elővenni, ha szeretnénk kiszakadni a sokszor szürke hétköznapokból.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/transistor



MADARAT TOLLÁRÓL

MUNIN

[ÍRTA **MAHMUD**] **Jóérzésű ember nem a vízparton, hanem egy légkondicionált szobában bekkeli ki a forró nyári napokat. Ha pedig játszik is közben, aligha akad hűsítőbb környezet a viking mitológia világánál – legalábbis így gondoltam, amíg le nem ültem a Munin elé.**

Az első óra után azonban valami nagyon nem stimmelt: bár a kilátással nem volt gond, kezdtem úgy érezni magam, mint egy csúnyán átvert turista, akit a fjordvidék helyett az Etna kráteréhez repített az utazási iroda. Persze nem a helyszínnel volt probléma, hanem az alattomosan kiszínezett programmal, a könnyed szórakozás helyett ugyanis olyan izzasztó fejtörőkkel kellett megbirkóznom, hogy már a röpke „nyaralás" képeit visszanézve is kiver a víz...

RITKA, MINT A CSUPASZ HOLLÓ

De lássuk, mivel is húzza csőbe a Gojira a mit sem sejtő kalandorokat! Bár a portugál fejlesztők aligha pózolhatnak vikingként álszakáll és csimbókos paróka nélkül, az általuk kreált világ látványát és történetét tekintve egészen autentikusnak hat. Utóbbi egyenesen az Edda-énekekből merít ihletet, és Odin isten egyik hollóját, Munint helyezi a középpontba. Szárnyas hősünk minden reggel útra kel, hogy körberepülje a világot, napnyugtakor hazatérve pedig gazdája fülébe károgja az aktuális híreket. Így megy ez egészen addig, amíg mindenki kedvenc bajkeverője, Loki meg nem átkozza (és kopasztja) Munint, aki ezzel csodák csodájára fiatal lánnyá változik. Ám címszereplő lévén a hollólány nem hagyhatja annyiban a dolgot, és elhatározza, hogy összegyűjti elvesztett tollait Yggdrasil kilenc világában.

ÉGSZAKADÁS, FÖLDINDULÁS

Bár Munin elvesztette a szárnyait, az átváltozással egy új képességre tett szert, amivel manipulálhatja környezetét. Ez a képesség a játék alapvető mechanizmusa, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy a négyzetrácsos szerkezetű pályák egyes elemeit kedvünk szerint forgathatjuk. Ily módon a legmélyebb szakadékok is áthidalhatóvá válnak, és könnyűszerrel begyűjthetjük az abszurdabbnál abszurdabb helyeken elhelyezett fekete tollakat. Legalábbis így van ez a játék első pályáin. Az elszórt tollak száma és a szintek mérete azonban folyamatosan növekszik, az észbontó kuszaságot pedig tovább fokozza, hogy a későbbiekben két vagy akár három (nem szomszédos) pályaelem is egyszerre fordul el kattintásunkra. A helyzetet olykor az ugrások és a fizika kiszámíthatatlansága is súlyosbítja, például ha zuhanás közben próbálunk elkapni egy-egy lebegő tollat.

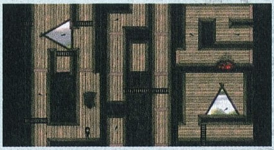
Itt is a skandináv mitológia Lokija kavarja a kulimászt, ezúttal viszont nincsenek Bosszúállók, hogy segítsenek Muninnak, vagy akár a játékosnak

A nehézség egy dolog, ennél valamivel fájóbb, hogy a körítést (történet, látvány, zene) kissé elhanyagolták a fejlesztők

A fejtörők elsőre igen mókásak, de egy idő után elgurult a fejlesztők gyógyszere a kihívást illetően

A fokozódó nehézséggel ugyanakkor üdítő változatosság párosul, hiszen a kilenc világ nemcsak stílusban és külsőségekben tér el egymástól. Minden egyes fejezet bevezet néhány új játékelemet, melyek alapvetően meghatározzák a feladványok teljesítését. Niflheimr jeges világában például a forrásokból csordogáló vizet kell úgy összegyűjtenünk, hogy Munin abban úszva közelítse meg az egyébként elérhetetlen platformokat, Jötunheimr kies vidékein pedig sziklákat görgetve nyithatunk meg új átjárókat. Az intenzív agytorna később halálos akadályok és csapdák megjelenésével fordul véresen komolyra, és a jó öreg logika mellett bizony pontos időzítésre és éles reflexekre is szükségünk lesz a túléléshez.

A nehézség értelemszerűen ezeken a pályákon tetőzik, hiszen egyetlen rossz mozdulattal kárba veszhet minden erőfeszítésünk, ami különösen akkor frusztráló, ha egyes feladványokat a klasszikus próbaszerencse módszerrel oldottunk meg. Utóbbi esetben újra bele kell vágnunk a hosszú kísérletezésbe, ami a sokadik nekifutásra már kifejezetten idegőrlő vállalkozásnak bizonyulhat. A menetrendszerű elakadás frusztrációját némileg enyhíti, hogy egyszerre több világ kihívásaiba is belekóstolhatunk, ugyanakkor nincs lehetőség a lehetetlennek tűnő fejtörők átugrására, így sokan már a játék első harmadában menthetetlenül leragadhatnak.



SKANDINÁV MENDEMONDA

Az efféle kelepcékben persze a történet nyújthatna kézenfekvő motivációt a folytatáshoz, ám Munin kínkeserves kalandja a prológuson túl semmiféle érdemi fordulatot nem tartogat a játékos számára. Az egyes fejezetek töltőképernyőin felvillan néhány sor az adott helyszínről, és ezzel voltaképp ki is merül a narratíva sajnálatosan szűkre szabott eszköztára. A játék egyik ütőkártyájaként beharangozott mitikus hangulat hasonlóan felszínesre sikeredett, hiszen a kötelező rúnákon kívül szinte semmi sem utal a jóformán alibiként használt skandináv legendákra, sőt, még a kezdetben ígéretes zenei aláfestés is ellaposodik az első óra után. Az eltúlzott kihívást így végső soron csak a látványvilág tudná eladni, ám annak vérszegénysége és az animációk sutasága inkább taszítja, mint vonzza a jóval ízlésesebb megoldásokhoz szokott játékost. A Gojira platformere így aligha kínál mást, mint erőlködést, fejfájást és izzadságot, szegény Munin pedig talán jobban teszi, ha végleg megbarátkozik új külsejével...

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Gojira

MŰFAJ
Puzzle-platformer

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 512 MB RAM, 256 GB VGA (DX9.0c), 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Rendhagyó puzzle-platformer a skandináv mitológia világában rengeteg eredeti ötlettel, de sajnos még több kihagyott ziccerrel és eltúlzott kihívással.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A kilenc világ kihívásai változatosak és komoly fejtörésre sarkallnak...

KONTRA

... ám a fejtörésből rövid úton fejfájás lesz, amit az üres történet és az ingerszegény körítés aligha enyhíthet.

62%

MOZGÓ ÓCSKAVAS

TRANSFORMERS RISE OF THE DARK SPARK

[ÍRTA BATE] **Michael Bay nem tudott nemet mondani a negyedik Transformers-film elkészítésére, és az Activison sem tudta megállni, hogy ne szabadítson ránk egy újabb robotos játékot. Kár, hogy minőség terén ezúttal még a virtuális hulladék szintjét sem sikerült megugrani.**

Egészen kicsi korom óta Transformers-rajongó vagyok, így hiába tartottam gyalázatosnak a második és harmadik alakváltós filmet, azért csak beültem a negyedik epizódra, sőt, még a mozival párhuzamosan megjelenő játék tesztelésére is vállalkoztam, hiszen élénken élt bennem a High Moon Studios által készített (kifejezetten remek) Cybertron-játékok emléke. Azt persze sejtettem, hogy a fejlesztésre felkért Edge of Reality alkotása meg sem fogja közelíteni az említett programok minőségét, de arra, ami a Rise of the Dark Spark képében fogadott, egyáltalán nem voltam felkészülve...

ROBOTOS KATYVASZ

Az Activision régóta a hihetetlenül agresszív marketingpolitikájáról híres, és az új Transformers-játékukból is igyekeztek minden lehetőséget kisajtolni, így a mozifilmek világát keresztezték a rajongók által kedvelt Cybertron-címek univerzumával, vélhetőleg annak reményében, hogy a lehető legtöbb Transformers-kedvelőt érjék el egyszerre. Habár az ötlet a furcsasága ellenére is rejt magában némi potenciált, talán mondanom sem kell, hogy a fejlesztőknek egyáltalán nem sikerült ezt kiaknázni. A sztori a földön kezdődik a film világában, és tanúi lehetünk a Dark Spark nevű gonosz és veszélyes erő becsapódásának, amit aztán rögtön el is ragad előlünk egy meglehetősen nevetségesen festő Álca. Ezt követően a történet ugrik egyet, a második pályán már a Cybertronon akciózunk, Megatron csatlósaként, és ugyanazt a fura tárgyat hajkurásszuk, ami korábban megjelent a Földön. Ez így elsőre elég kuszán hangzik, és a helyzet az, hogy a történet a későbbiekben sem lesz világosabb, sőt, egy idő után már az sem érthető, hogy pontosan mi és miért történik körülöttünk, azt pedig végig teljes homály fedi, hogy miért is kellett a két világot egy programba keverni. Már persze azon kívül, hogy az Edge of Reality újrahasznosíthassa a Cybertron-játékokból ismerős helyszínek és robotok egy részét, plusz az alap játékmenetet.

MONOTONITÁS ÉS KATATÓNIA

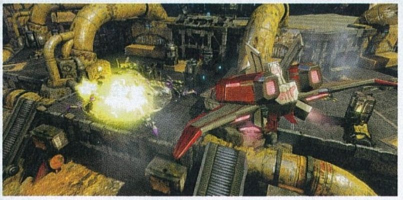
A Rise of the Dark Spark egy külső nézetes akciójáték, ahol tizennégy fejezeten keresztül irányítunk különböző Transformereket, hol a Földön, hol az alakváltók szülőbolygóján. Minden robot kétféle fegyverrel és egy speciális támadással rendelkezik, az ágyúk váltogathatók és fejleszthetők, továbbá átalakulhatunk (szereplőtől függően) földi vagy légi járművé, és ebben a formában is oszthatjuk az áldást. A feladat minden esetben eljutni A pontból B-be, az ellenséges túlerő legyűrése közepette, méghozzá csőszerű helyenként egészen ronda pályákon. Azért csak helyenként, mert a War for Cybertron és Fall of Cybertron játékokból átemelt helyszínek (és karaktermodellek) még mindig egészen tűrhetően néznek ki, viszont az Edge of Reality által önerőből összetákolt földi terepek olyan ocsmányak, hogy még a tízéves PS2-es alkotások is büszkén kiközösítenék őket.

És nemcsak a látvány gyalázatos, de a játékmenet is, ami tényleg nem áll másból, mint a különböző karakterek terelgetéséből, miközben tucatjával mészároljuk le az egy kaptafára készült ellenfeleket. A fegyverek váltogatása sokat nem tesz hozzá az élményhez, ahogy az alakváltás sem, hiszen kerekes járműként fegyvert kivonva iszonyatosan lassúak vagyunk, alapállapotban pedig hiába gyorsak, ha a karakterünk ilyenkor szinte irányíthatatlan. A repülni képes figurák navigálása ugyan egy fokkal már jobb, de a harc itt is frusztráló, lévén radar hiányában néha fogalmunk sincs, hogy merre kellene keresni az előlünk bujkáló, olykor egészen aprócska ellenfeleket.

Értékelhető történet és érdemi változatosság hiányában a kampány végigjátszása irgalmatlanul hamar unalmassá válik, sőt, egy idő után azon vehetjük észre magunkat, hogy a valóságtól teljesen eltávolodva, szinte katatón állapotban nyomkodjuk a tüzelés gombot, egészen a vége feliratig, mikor is teljes amnéziában reménykedve uninstalláljuk a programot.

CSOPORTOS ŐRÜLET

Illetve ha már eljutunk a játék végére, akkor várjunk még a törléssel, lévén a multiként funkcionáló Escalation legalább hordoz némi élvezeti értéket: ebben a módban három másik játékos kíséretében szállhatunk szembe a tizennégy hullámban érkező ellenfelek tömegével. Persze a játék ezen része sem váltja meg a világot, még főellenfelek sincsenek, de ha már kifizettünk 30 eurót ezért a torzszülöttért, akkor tartozunk magunknak annyival, hogy legalább egy kicsit elmerülünk a játék azon szeletében, ami nem halál unalmas...



A Cybertronon játszódó részek ugyan kinéznek valahogy, de a játékmenet itt is ugyanolyan borzalmas, mint a Földön.

Optimus többféle külsővel is megtalálható a játékban. Ugye, hogy ez simán megér 30 eurót?

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Edge of Reality

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,6 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 10 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Teljesen felesleges, és szinte minden elemében igénytelenül borzalmas robotos zúzás.

GRAFIKA	30%
HANG	60%
JÁTÉKELMÉNY	30%

PRO
Optimus szinkronja és az Escalation mód egész tűrhető...

KONTRA
... minden más viszont máglyára való szemét.

35%

TESZT
ZÁRKÓZZ FEL!
Ha kíváncsi vagy a 2012-es Transformers: Fall of Cybertron tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/teszt/transformers-foc

A BOLYGÓ VAGÁNYAI

WILDSTAR

[ÍRTA LOR] **A bejelentése óta őszintén reménykedtünk abban, hogy a WildStar üde színfoltja lesz a zsúfolt MMOG-piacnak, bár forradalmat így sem vártunk tőle. Az izgalmasnak tűnő ötletből végül valóban egy pezsgően kreatív, tartalmas és őrült kaland kerekedett.**

Idén két új idő- és pénztárcagyilkos érkezett az MMORPG-rajongóknak, hiszen a The Elder Scrolls Online mellett már a WildStar is elérhető a játékosok számára. Egy új versenyző érkezésekor már szinte törvényszerű, hogy a veteránok rögtön elkezdik összehasonlítgatni a jövevényt a műfaj koronáját viselő World of Warcrafttal. Ez esetben viszont tényleg megkerülhetetlen az összevetés, hiszen a fejlesztést végző Carbine-t jó pár, korábban a WoW-on is dolgozó ex-blizzardos alapította. A 2005-ben kivált fejlesztők kilenc évig szorgoskodtak, hogy egy fényesre csiszolt terméket alkossanak, és ebben komoly támogatóként melléjük állt a piac egyik meghatározó szereplője, az NCSoft kiadó is. A végeredményen látszik, hogy a készítők nem akarták gyökeresen megreformálni a műfajt: a srácok és lányok az innováció helyett inkább egy csomó, más MMOG-ban már látott dolgot szerettek volna kijavítani és jobbá tenni, többek közt az end game tartalmat és az irányítást, illetve az évekre elegendő tartalom volt az elsődleges szempont. Már csak a galaktikus puding próbája van vissza, ami, mint tudjuk, maga az evés.

A meglehetősen nyögvenyelősre sikeredett béta után nem sok reményt fűztünk a játékhoz, de a fejlesztők jól meglepték minket.

AHOL ZSARNOKSÁG VAN, OTT HÁBORÚ IS LESZ

Sokakat már alapból megoszt a WildStar jellegzetes megjelenése és tematikája, mivel a sci-fi műfajt (ami inkább sikerült sci-fi/fantasy keverékre) elvetemült humorral és mókás rajzfilmes körítéssel fűszerezi. Ugyanakkor ez jelenti a játék egyik legfőbb vonzerejét, lévén egy nagyon szórakoztató és egyedi világba csöppenünk, ami garantáltan nem a szokásos kliséket vonultatja fel.

Természetesen minden egy konfliktussal kezdődik, így a WildStarban is vannak jó- és rosszfiúk, induláskor pedig rögtön választanunk kell a hovatartozásunkat illetően. A két nagy frakció a birodalmiak és a száműzöttek csoportja (Dominion és Exile), és a játszandó főszál eltér mindkét oldalon. A birodalom élén egy császár áll, akinek ősi eldan vér csörgedezik ereiben, és a pökhendi zsarnok szeret mindenki mást elnyomás alatt tartani, főként az Exile-ok Nexusra száműzött népét. Az eldan egy olyan technológiailag rendkívül fejlett faj, amelynek ezer éve nyoma veszett az univerzumban, ám a Nexus bolygón jó kis örökséget hagytak maguk után. Pont ott, ahol a menekültek, felkelők és zsoldosok új otthonra leltek. Mikor kiderül, hogy a planéta igencsak értékes terület, megindul az őrült hajsza az eldan-titkokért, és ez még csak a kezdet, hiszen a Nexus minden lényének hiányzik egy kereke, a beszélő zöldségektől kezdve a legapróbb bogárig bezárólag.

ADATOK

KIADÓ
NCSoft

FEJLESZTŐ
Carbine Studios

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

INFO

A WildStar PC-exkluzív MMORPG, melynek alapcsomagja nagyjából 15.000 forintért szerezhető be a boltokban. A játék havidíjas, a 30 napos hosszabbítás 4000 Ft-ot kóstál, míg a 60 napos 8000 Ft körül alakul, de akár 15 napos előfizetés is vásárolható 2.500 forintért.

FORGALMIT, SZEMÉLYIT KÉREK!

Karakteralkotáskor frakciónként négy (tehát összesen nyolc) faj közül választhatunk. A Dominion oldalon a drakenek, mecharik, cassianok szerepelnek, továbbá kötelező szőrös elemként a chuák, akik valójában pszichopata rágcsálók. A száműzöttek lehetnek emberek, vagy a gran, aurin és mordesh faj képviselői. Ezután jönnek a mesterségek, a warrior, spellslinger,

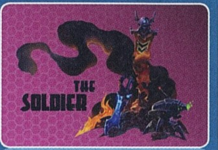
Nem viccelünk, ez a karakter egy picit tényleg hasonlít Lorra. Csak neki kisebbek a fülei...

MELYIK SZERVERT VÁLASSZAM?

Már a játék elején érdemes megfontolni, hogy hova telepítsük jövőbeni csemeténket, a rengeteg realm közül viszont nem könnyű választani. A legtöbb magyar játékost jelenleg az Eko szerveren találjuk, itt biztosan lesz olyan klán, ahova csatlakozhattok (feltéve, ha minél több magyarral szeretnénk játszani). A másik meghatározó szempont, hogy a PvP vagy PvE típusú szervereket részesítitek-e előnyben, ezek közül is lehet választani népesebbeket és kevésbé zsúfoltakat.

A PATH-RENDSZER, AVAGY MELYIK UTAT VÁLASZD

A WildStar egyik erőssége a Path-rendszer, ami lehetőséget ad a játékosoknak arra, hogy a játékstílusuknak megfelelően választhassák ki az extra kihívásokat. A főküldetések mellett így mindig azzal foglalkozhatunk, amit a legjobban élvezünk. És még jutalmat is kapunk érte!

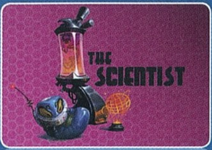


SOLDIER (KATONA):

Azoknak érdemes választani, akik leginkább a harcokat élvezik az MMO-kban. A bakák küldetései során kísérleti fegyverekkel lehet zúzni, különféle merényleteket végrehajtani, de főként pusztítani kell, lehetőleg mindent. És lehetőleg sokat.

EXPLORER (FELFEDEZŐ):

A felfedezők képesek feljutni a legmagasabb pontokra és rejtett helyekre, katakombákat tárnak fel, műholdakat raknak le és térképeket készítenek. Remek választás azoknak, akik kíváncsi természetűek, és szeretnek minden zegzugot bejárni.



SCIENTIST (TUDÓS):

A tudós a játéknak helyet adó Nexus flóráját és faunáját tanulmányozza, szeret mindent tudni a játék világáról. Van egy scanbotja, amivel minden lehetséges dolgot beszkennel, és számos laboratóriumba csak ő tudja megnyitni az utat.

SETTLER (TELEPES):

Az építés az életük, de ez a többieknek is jó. Képesek új kereskedőpontok, buff-állomások, rejtett küldetésadók telepítésére, amihez rengeteg nyersanyagot kell gyűjteniük. Akik a népszerűségüket is szeretik építgetni, nagyon fogják élvezni ezt az „utat".

esper, engineer, medic és stalker, a szokásos módon fajtól függően korlátozva. Ezek a hagyományos közelharcos, távolsági, mágus, gyógyító archetípusok, olyan apróceprő dolgokkal megbolondítva, amelyek kissé feldobják a már jól ismert szerepköröket. A warrior például high-tech fegyverekkel hadakozó közelharcos, aki nem riad vissza attól sem, hogy bevesse az atomenergiát, és nem mellesleg egy ágyú van a kezén. Hozzá hasonlóan az összes többi mesterség kapott ilyen futurisztikus tulajdonságokat, segítő robotokat, exosuitokat és más őrült kiegészítőket. Arra például egyáltalán nem számítottam, hogy a stalker valójában Batman és Rozsomák keveréke, aki nanoruhában szlalomozva karmolászik és kaszabol le mindenkit. A változatosság pedig remek, mert sokkal érdekesebb ilyen szereplőkkel játszani, és aki beleesik az első karakterébe, valószínűleg a többit is ki akarja majd próbálni, ami igencsak jót tesz a WildStar szavatosságának.

És ha mindez nem lenne elég, választanunk kell egy Patht is, ami a játékstílusunknak megfelelő „életutat" jelenti: lehetünk felfedezők, katonák, tudósok vagy telepesek. Választásunk ugyan nem fog jelentősen kihatni arra, hogy milyen erős lesz a karakterünk PvP-ben, de egyedi jutalmakra és képességekre tehetünk szert, rengeteg plusz küldetéssel, ráadásul a rendszer erősíti a közösségi kapcsolatot is. Egy elrejtett laboratórium kinyitásához sokszor szükség van egy okostojásra, míg a legmagasabb pontokra csak egy felfedező tudja

A Nexus vidékei a lehető legbolondabb lényekkel vannak benépesítve, és a legyűrésük olykor igazi kihívást biztosít.

elvezényelni társait, a telepesek pedig nagyon népszerűek lesznek, mert több hasznos dolog építésére képesek.

NYISD A RETINÁD!

A tervezők imádják a Pixar animációs filmjeit, aminek a hatása tagadhatatlanul tükröződik a WildStar külsején. Sokszor valóban egy LSD-vel átitatott futurisztikus animációs filmre emlékeztet, másrészt egyes területek színe és stílusa igencsak a WoW-ra hajaz. A fejlesztők fontosnak tartották, hogy a tartalom mellett a vizuális ingereket is változatossá tegyék, és ezt le sem tagadhatnák a játék élénk és fura esztétikáját látva. A gyerekes/rajzos külső sokak ízlésének már alapból kicsit fura lehet, de a végeredmény ettől függetlenül nagyon szépre sikeredett, sok látványos ötlettel megfűszerezve. Az interfész a béta óta (szerencsére) átváltott egy átláthatóbb verzióra, és eleinte ugyan szokni kell a rengeteg funkciót tömörítő felületet, de ez könnyen orvosolható a már most elérhető addonokkal. Pozitívum továbbá, hogy a játék végső formája már remekül optimalizált, egy kevésbé erősnek mondható gépen is viszonylag jól futtatható, és bár nem sikerült minden bugot kigyomlálni, a végeredmény sokkal élvezetesebb, mint a bétaidőszak alatt. Be kell vallanom, hogy korábban több ideges percet is átéltem a próbaverzióban, és emiatt nem vonzott különösebben a dolog, de a végeredményt látva már kifejezetten elégedett vagyok.

KALANDRA FEL!

A ránk váró mesebeli vidéket küldetéseken keresztül fogjuk fokozatosan megismerni, a történethez kapcsolódó főszálak mesélik el az eldanok rejtélyeit és vezetnek át az újabb régiókba, amiből összesen 23-mal találkozunk. Ebből 7-7 a két frakció saját területe, és van 9 olyan vidék, amit PvP-re szántak. Elvégzendő feladatainkat NPC-ktől vehetjük fel, akik hubokba tömörülve várják, hogy segítsünk nekik, majd a siker után megjutalmazhassanak minket. Van e mellé egy Datachrone nevű szerkentyűnk is, ami egy überokostelefon, és ezen keresztül is lebonyolíthatunk jó pár üzletet. Az epizódok értelemszerűen frakciónként eltérnek, és

Nem meglepő módon a WildStar is akkor a legélvezetesebb, ha nem egyedül rójjuk az őrült planéta régióit. Szerencsére a játékmenet erősen épít az összedolgozásra, így nem olyan nehéz a segítő társak verbuválása.

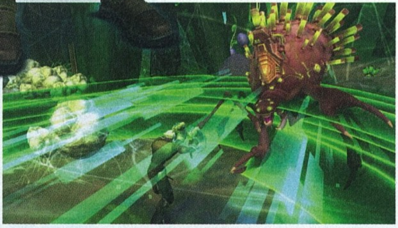
több kisebb részből épülnek fel. Ami komoly negatívum, hogy egy lezárt epizód területeire már nem térhetünk vissza, így erősen csorbult annak az élménye, hogy egy teljesen nyitott világban kalandozunk. A közlekedésben amúgy segítségünkre van egy húsz percenként használható teleportfunkció, de az út nagy részét így is gyalog, légdeszkán vagy más hátasokkal fogjuk megtenni.

Zónánként kapunk rengeteg helyi küldetést is a főszál mellett, és ahogy az lenni szokott, főként harcolnunk kell, tárgyakat gyűjtögetni vagy ketyeréket aktiválni. Ez magába foglalja azt is, hogy halálra rémített zöldségeket kell a rosszarcúak elől biztonságos melegházba vinni, klónozógépet machinálni, vagy laboratóriumokba és katonai bázisokba lopakodni, és különleges esszenciákat kinyerni a különböző dolgokból. Sok a gyűjtögetős feladat, rengeteget kell ásni/szüretelni, aktiválni, vagy a T betű nyomkodásával változatos módon eltenni láb alól az ellenfeleket (például ijesztő dolgot rájuk dobni), vagy őröket leidézni és különféle dolgokat telepíteni. A térképen rengeteg olyan objektum van, amivel interakcióba lehet lépni, és sokszor ezekből is egy újabb küldetés vagy kihívás pottyan az ölünkbe.

És mindezek tetejébe várható még egy rahedli Path feladat is – felfedezőként például javarészt műholdak telepítése, térképkészítés, és a különböző területek feltárása. Csurig lesz tehát a térképünk világító nyilakkal, színekkel és rengeteg tennivalóval. Az viszont már kevésbé örvendetes, hogy sokszor olyan érzésem támadt, mintha egy-egy küldetés csak elvégzendő rutinmunka lenne, nem különösebben motiváló jutalommal és túlságosan sok rohangálással. A feladatok elégge lineárisak és egyszerűek, amiket a humor hivatott szórakoztatóbbá varázsolni. Gyakorlatilag ugyanazt kell csinálnunk, amit már rengetegszer láttunk máshol, de a játék ennek ellenére mégis mindig képes meglepni a kalandorokat valamilyen megmosolyogtatóan bájos ökörséggel. Ébresztettél már máshol hipnotizált gazellákat, nyalogattál időre meghatározott számú tudatmódosító nyalókát, vagy esetleg klónoztál cuki dolgokat? Na ugye!

MOVE YOUR ASS!

A fejlesztők a hagyományos irányítást se találták elégge izgalmasnak. Az MMOG-ban megszokott Tab-os célzást elhagyva manuálisabb módszert választottak, amit „telegráfokkal" tettek szemléletesebbé. Ez annyit tesz, hogy miután lenyomtuk az aktív skillünk gyorsbillentyűjét, egy kis trapézszerű terület jelzi a támadás hatótávolságát, és ha ebbe a szörny beleesik, akkor tutira eltaláljuk. Ez persze így működik az ő esetükben is, így a támadásaik távját látva könnyebben ki tudjuk kerülni a csapásokat. A rendszer célja, hogy az ember folyamatosan mozogjon harc közben, és a kialakult helyzetre dinamikusan reagáljon. Az irányítás leginkább a TERA akcióorientált megoldására hasonlít, és összességében gyorsra és reszponzívra sikeredett. A harcokban valóban rengeteget számít a mozgás és a pozicionálás, és a fejlesztők szerint ez fogja megkülönböztetni a jó játékosokat a kevésbé ügyesektől, főleg PvP-ben. Hogy ne legyen egyszerű a dolgunk, a pályákba több veszélyforrást is belezsúfoltak, így a mérges gázokra, tüskékre és a robbanó objektumokra mindig figyelni kell, viszont az úgynevezett „breakout gameplay"-nek köszönhetően a kellemetlen hatások semlegesítésére is van lehetőség. Ha például kiütik a kardot a kezünkből, oldalra vetődve felvehetjük a fegyvert, stunnolás esetén pedig egy dashsel megrázva magunkat észhez térünk. A mobilitás esetében arról még nem is beszéltünk, hogy kapunk double jumpot, sprint gombot, és még légdeszkára is pattanhatunk!



AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁRAM

Minden kalandornak kell egy meleg fészek, ahol néhanapján nyugovóra hajthatja a fejét (főleg ha ezért még XP-t is kap). A WildStarban ezért egy nem akármilyen részletességű házrendszer is helyet kapott. A 14-es szintet elérve egy Protostar specialistánál vehetjük fel a küldetést, amivel telket vásárolhatunk a kuckónak, méghozzá az égben. A házak kívül és belül is dekorálhatók, a tapétától kezdve egészen a berendezésig, a lehető legőrültebb módokon. A bútorokat és dekorációkat kraftolással, gyűjtögetéssel kell beszerezni, vagy küldetések után kapjuk őket. A hajlékokat nem csak csinosítgatni lehet, de nagyjából harmincféle dolgot tudunk lerakni a telkünkön. Építhetünk kertet, nyersanyagforrásokat, amiket aztán learathatunk. Vagy mit szólnál egy személyes raid portálhoz buffal, egy szélmalomhoz vagy védelmi ágyúhoz? A barátainkat pedig szomszédokból akár szobatárssá is varázsolhatjuk, hogy ők is segíthessenek a szépítési folyamatban, vagy learassák az aznapi termést, ha nem vagyunk gépközelben. Ha kijelentkezéskor éppen a házban tartózkodunk, növelt pihenési XP-t kapunk, minél több bútor van otthonunkban, annál nagyobb mennyiségben. Mi ez, ha nem gyűjtögetős függőséget generáló tökéletes táptalaj?

DESZKÁRA FEL!

Minden online szerepjátékban fontosak a közlekedési eszközök, és a WildStar világában valószínűleg egy hatszemű, rózsaszín ló is túlságosan átlagos lenne. Van helyette viszont überkirály légdeszka, ami 25-ös szinttől vásárolható meg az árusoknál (akik a Deluxe Editiont vásárolják, alapból kapnak egyet). A deszka attól válik igazán vagánnyá, hogy elképesztő fizikájának köszönhetően lecsúszhatunk vele a legtöbb felületen, mint egy korláton, és a saját elvetemült ízlésünknek megfelelően testre is szabhatjuk. Emellett lehetőség van olyan, már alacsonyabb szinteken elérhető hátasok vételére, mint a szőrös-tollas velocirex, a disznó, vagy épp más kerekes menő járgányok. Sokat ezek közül küldetésekkel lehet megszerezni vagy vásárolni, és a használatukhoz a megfelelő riding skillt is el kell sajátítani.

LEVÉL UP

Az akciódús rendszer valóban nem hagy minket unatkozni, ám akad hátulütője is, hiszen elég sok energiába telik legyűrni egy-egy thrash mobot, így a grindelés nem megy valami gyorsan, ráadásul automatikus támadás hiányában elég sokat kell majd nyomkodnunk ugyanazokat a billentyűket. A maximálisan elérhető szint 50, és minden lépéskor különböző jutalmakat ütik a mancsunkat, szépen adagolva az újdonságokat. Ezek új gear slotok és képességek lehetnek, illetve mindig kapunk egy AMP pontot, amit support, utility és assault passzív tulajdonságokra oszthatunk le. Szinttől függ az is, hogy mikor vásárolhatjuk meg az első házunkat, légdeszkánkat, vagy léphetünk be dungeonbe, ezért mindig van egy aktuális cél, ami fenntartja az érdeklődést. Persze a WildStarnak van craft- és tradeskill rendszere is, továbbá minden, ami csak szem-szájnak ingere, a házrendszerről nem is beszélve. Hogy mindenre kitérjek, ahhoz még jó pár oldalra lenne szükségem, de higgyétek el, minden apró elembe belecsempésztek valamit a készítők, amitől az élmény a megszokottnál jóval érdekesebbé válik.

A Carbine nem indít forradalmat a WildStarral, de a sokszor bolondos játékmenet és a rengeteg őrültség könnyen beszippantja a játékosokat.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Mit sem ér egy MMOG társaság nélkül, ezért a játék a csoportos gyalulásra is többféle alternatívát kínál, casual és hardcore gamereknek egyaránt, külön ügyelve a maximális szintet már elért játékosokra. A Kalandok keretein belül ötfős szimulációkban szintezhetünk társainkkal, és 20-as szint környékén léphetünk be az első dungeonbe, ami szintén egy maximum ötfős csapattal pucolható ki. A gigantikus raideket 20 vagy 40 emberre tervezték, amit a tesztírás előtt nem volt lehetőségem kipróbálni, de már a fejlesztői videókon is látszik, hogy itt már igazán veterán játékosok csapnak össze az extra lootért. A talaj itt egy jó nagy telegráf-patchworkké olvad össze, és kissé kaotikus az összhatás, hasonlóan az arénákhoz, ahová alacsonyabb szinten is bemerészkedhetünk. A PvP kedvelői 2-3-5 fős küzdőtereken vagy a Battlegroundokon (10v10 csatatérek) mérhetik össze harci képességeiket. Tapasztalataim szerint a kasztok egyensúlyozását jól sikerült megoldani, egyikük sincs erőfölényben a többiekhez képest. A legérdekesebb azonban a Warplotok ötlete: ezekben a PvP-eseményekben egy War Partyba verődött bagázs egy erődítményt erősít és szab személyre, hogy aztán egy 40vs40 csatában meginduljon az ostrom a másik csapat építménye ellen. Ez a móka csak az 50. szint után érhető el, így ez is az end-game része, ELO ranking rendszerrel és seasonökkel, és sokak számára valódi motivációt jelenthet a karaktere kimaxolásához.

Ha szereztél egy házat magadnak, még az alvással is XP-t gyűjtesz. Igazi mennyország ez a játék!

ÉRTÉKELÉS

LOR

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,4 GHz processzor, 256 MB VGA, 4 GB RAM, 30 GB HDD

A nagysikerű MMO-k alapjait ellesve egy mély és tartalmas rendszert sikerült felhúzni a fejlesztőknek, amit becsomagoltak egyedi és harsány külsőbe, orbitális mennyiségű tartalommal megspékelve.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Egyedi és vicces világ, rengeteg tartalom, folyamatos újdonságok, sok testre szabhatósági lehetőség. És persze a légdeszka.

KONTRA

Néhány küldetés jellegtelen, az aréna egy káosz, továbbá apróbb bugok keserítik meg az élményt.

83%

PISZKOS ANYAGIAK

A srácok persze úgy gondolták, hogy ehhez a bőséges tartalomhoz egy hibrid fizetős modell dukál, így akik szeretnek gyűjtögetni, azok az úgynevezett CREDD-del is megválthatják a játékidejüket, és nem kell havonta kicsengetniük a kezdőár (15.000 Ft) utáni nagyjából 4000 Ft-ot. A CREDD egy olyan játékbeli tárgy, amit aranyért lehet beszerezni más játékosoktól az erre kialakított piacon, vagy pénzért megvásárolni a WildStar online shopból, és egy újabb hónapnyi játékidőt ad. A szorgos farmolóknak így nem kell fizetniük, aki pedig időt venne, az megveheti a CREDD-et is, amit a játékostársaknak továbbadva tetemes mennyiségű ingame aranyra tehet szert. És van-e esély arra, hogy egyszer free-to-play legyen a WildStar? A fejlesztők szerint nincs, ezzel kapcsolatban elég határozottnak tűnnek.

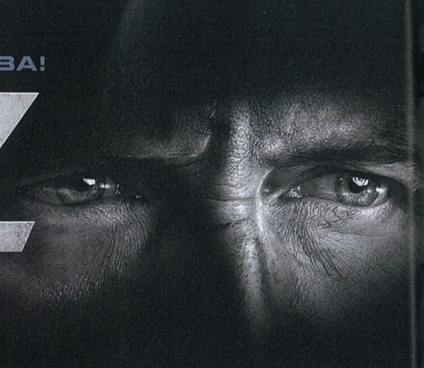
Jeremy Gaffney, a játék vezető producere szerint a játékosok a nem kielégítő mennyiségű tartalom miatt fordulnak el a legtöbb MMOG-tól, ezért tudatosan készültek a havonta megjelenő update-ekre, és már másfél évre előre betervezték az új lehetőségeket. Hogy ez meddig köti le a játékosokat, és meddig hajlandók érte a zsebbe nyúlni, az még a jövő zenéje. A WildStart az eddig látott alapok továbbgondolása, az egyedi és szórakoztató köntös, de leginkább a kreatív hangulat emeli ki a tömegből, és bátran állítom, hogy minden esélye megvan a sikerre, amit tükröznek az egyre gyűlő pozitív visszajelzések is. Bár klasszikus nem válik belőle, de a Carbine egy valóban tisztességes és élvezetes munkát tett le az asztalra.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/wildstar

ACHTUNG, KUPLUNG: VISSZA A MÚLTBA!

ENEMY FRONT



[ÍRTA DAN] Totális hátraarcot hirdet a CI Games legújabb alkotása, amely rükvercben kíván újat mutatni a modern hadviseléstől csordultig teli piacon: itt a második világháborús Enemy Front, és vele a partizánokat vezető kőkemény médiamunkás, Robert Hawkins.

Bár a videojátékok legnagyobb éves seregszemléjének tartott E3 több hete véget ért, az új bejelentésekkel csőre töltött puskájú kiadók mellett (szerencsére) bőven akadtak még olyanok, akik saját fejlesztéseiket kifejezetten az említett esemény utánra tartogatták – ez utóbbi kategóriát erősíti a City Interactive-ból verbuválódott CI Games is. A lengyel illetékességű csapat legújabb alkotásával nyomban szakít is az FPS műfaj viszonylag régóta egyhangú hagyományával, hogy a régmúlt időkre emlékeztetve némi felüdülést csempésszen a modern csetepatéra épülő művek közé.

NOSZTALGIA PARTIZÁN MÓDRA

A háborús témát felölelő címek közül az utóbbi időben szinte minden darab egy kaptafára készült, így nem csoda, hogy a felhasználók zöme már csak egy laza vállvonással nyugtázza a legújabb modern háborús FPS-ek bejelentését. Hiába ugyanis a változatos sztori és a beígért funkciók garmadája, valljuk be, az újdonságérzet az esetek nagy részében pár óra játék után hajlamos teljesen elszivárogni. Pontosan ez lebeghetett a CI Gamesnél dolgozók szeme előtt is, mikor mintegy 180 fokos fordulatot véve inkább a második világháború történéseit kezdték (újfent) tanulmányozni. S az eredmény? Egy meglepően hangulatos vérfrissítés, amire az FPS-ek szerelmesei égi megváltóként tekinthetnek. Egy tanulságos és mégis borzalmakkal teli tanmese, amely a nácik uralta idők Lengyelországába kalauzolja a hazájuk iránt lojális és mindenre elszánt katonákat, beleértve minket is. Egy olyan korszakban járunk, aminek minden történelemórán ott lenne a helye, hogy bemutassa egy, a szabadságáért harcoló nép sziklaszilárd kitartását az emberiség egyik legkegyetlenebb időszakából.

Az Enemy Front összességében tehát nemcsak egy újabb hasonszőrű háborús kreáció, hanem egy érzelmekkel teli akciódráma, amelynek középpontjában mi állunk, és azok az általunk vezetett partizánok, akik bármire hajlandók azért, hogy végleg megállítsák a nácik okozta szörnyűségeknek. Az egyszerűnek egyáltalán nem mondható célunk eléréséhez egy Robert Hawkins nevű haditudósító bőrébe bújunk, és az ellenállással karöltve, a szokásos médiaeszközök mellett golyózáporral interjúvoljuk meg a német katonákat Európa-szerte, miközben gőzerővel dolgozunk a mozgalom minél szélesebb körű megismertetésén.

JAMES BONDNAK ÁLLT ÚJSÁGÍRÓ

A fentiekből könnyen kikövetkeztethető, hogy hősünk bizony nem egy asztal mögött ragadt tipikus médiamunkás, hanem egy dörzsölt és tettre kész fickó, aki rendszerint előbb lő (majd biztos, ami biztos alapon még egyet), és csak azután kérdez – már ha az interjúalanyt időközben nem lyuggatta szitává a háromtárnyi ólomterápia. Az utunkba kerülő ellenfeleket a Far Cry 3-hoz hasonló módszerekkel is leteríthetjük, így ha lőszer híján vagyunk, elég csak a delikvens mögé lopódzni, és Hawkins gombnyomásra máris két vállra fekteti mit sem sejtő áldozatát. Ezzel kapcsolatban ráadásul megjegyzendő, hogy az ily módon megragadott ellenfelet akár élőpajzs gyanánt is használhatjuk, ha netán kedvünk szotytyanna végigmasírozni az előttünk álló, sortűzzel fűszerezett pályarészen. Ha viszont nem szimpatizálunk a kamikazeakciókkal, úgy dönthetünk a hagyományos megoldás mellett is, sőt, ez esetben egyébként nemcsak, hogy leüthetjük, de ügyes Sam Fisher-i technikával még el is rejthetjük az eszméletlen állapotban lévő obsitosokat. Szintén ismerős lehet az ajtók berúgását követő lassított felvétel (helló, Call of Duty!), melynek köszönhetően gyerekjátékká válik a szoba másik felében megbúvó tisztek likvidálása.

Lehet hülyén hangzik, de nekünk már nagyon hiányoztak a II. világháború tüzében égő városok.

Tudtad-e?

A távcsöves puska használatakor tapasztalható „bullet time" effekt a Sniper: Ghost Warriorban is visszaköszön. Mindez persze egyáltalán nem a véletlenül műve, hiszen az említett játék szintén a cikkben is említett City Interactive istállójába tartozik. Ha pedig valami elnyeri a játékosok tetszését, akkor miért ne lehetne beépíteni egy másik programba is, nem igaz?

ADATOK

KIADÓ
CI Games / Bandai Namco Games

FEJLESZTŐ
CI Games

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

Az Enemy Front 2014. június 10-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. Hazai dobozos kiadásról nincsenek információink, a játék a Steam áruházában szerezhető be 30 euróért.

TISZTÍTÓTŰZ A GETTÓBAN

A játékot jegyző CI Games kreatív igazgatója szerint az Enemy Front bizony többjátékos téren sem okoz csalódást, és erre a stúdió alapjaiban újragondolt koncepciója jelenti a garanciát. A multi kapcsán valami olyasmit kell elképzelni, hogy a felhasználó akkor is élvezhető és akciódús játékmenethez jut, ha tényleg csak néhány percnyi ideje van a szórakozásra. Stuart Black szerint nagy hangsúlyt fektettek a komplett rendszerre, az Enemy Front kapcsán ugyanis eltökélték, hogy picit ráncba szedik az FPS-ek többjátékos kínálatának egysíkú felhozatalát. Tökéletes recept persze nem létezik, a CI Games kötelékében dolgozók azonban mindent bedobtak a siker érdekében. A többjátékos rész többféle játékmóddal várja a korszak szerelmeseit, melyek közt a már jól ismertek (Deathmatch, Team Deathmatch) mellett több új is feltűnik.

A fejlesztői beszámolók alapján a CI Games rengeteget dolgozott a mesterséges intelligencián, s bár az esetek túlnyomó részében ez inkább csak marketingszöveg, az Enemy Front esetében valóban működő funkcióról van szó. Az ellenségeink nyomban fedezékbe húzódnak, ha meglátnak minket, ezzel is nehezítve a tiszta találat esélyét, az el nem rejtett hullákat felfedező katonák pedig rögvest riadót fújnak, minek eredményeként pillanatok alatt egy egész zászlóaljjal nézhetünk farkasszemet.

EGYSZEMÉLYES HADERŐ

A játékot fejlesztő CI Games elmondása szerint az Enemy Front teljes mértékben a sandbox jelleget követi, viszont ez csak inkább megcsapolnánk a sarki közért melletti náci lőszerraktárt. Ezzel párhuzamosan – küldetéstől függetlenül – mindig két puskát ajánl fel a játék, de ennek nincs sok jelentősége, hiszen szinte minden sarokban rábukkanhatunk egy mordályokkal teli ládára, így azonmód másikra cserélhetjük az éppen nálunk lévő harci eszközt. Sőt, egyszerre akár kettőt is magunknál tarthatunk. Apropó fegyverek: a fejlesztők az automata karabélyok mellett ugyan nem vitték túlzásba az elérhető opciókat, de azért bőven van miből választani, a hangtompítós kézifegyverektől egészen a távcsöves változatú darabokig, és persze adott a kézigránát, mi több, a Molotov-koktél hajigálásának lehetősége is.

Habár értékeljük a II. világháború visszatérését, azért a végeredményen nem ártott volna még csiszolni picit.

a választható küldetések és fegyverek esetében érhető némileg tetten, tehát valójában szó sincs itt hatalmas szabadságról. A ránk váró eseményeket felvezető első videó után a program rögtön választás elé állít bennünket: eldönthetjük, hogy a közeli kápolnában raboskodó papot szándékozzuk-e megmenteni, vagy helyette

A tervezők emellett nagy hangsúlyt próbáltak fektetni az alternatív módszerek alkalmazhatóságára. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy a játékosnak nem feltétlenül kell ragaszkodnia a nyílt terepen csörtetős „mész oszt' lősz" módszerhez, az Enemy Front ugyanis pontosan itt kíván némi egyediségnek betudható ízt nyújtani a többi hasonló játékhoz képest. Mesterlövészként akár kilométerekről is leszedhetjük a távcső másik végén dalolászva vizelő tisztet, míg szabotőrként a robbanóanyagok elrejtését követő finom piromániás utóérzéssel mutathatunk dupla fityiszt az árják lelkes képviselőinek. Ami pedig a mozgást illeti: a szokásos billentyűkombinációk mellett (WASD) guggolhatunk is, és

Hiába a CryEngine 3, a grafika néha „megbicsaklik", de a pazar hangulat miatt még ezt is elnéztük.

Egy, az ellenállók élére álló újságírót alakítunk? Egy játékújságíró sem kívánhatna ennél többet!

a sprintelést követő lassítást akár a fedezékbe való térden csúszással is abszolválhatjuk. Kúszni viszont nem tudunk.

LEHETNE (SOKKAL) JOBB IS...

Bár egész látványos eredményt villant a CryEngine 3-mal hajtott grafikus motor, s a különféle zöld területek is igencsak gazdag színvilággal operálnak, az összképet nézve bizony bőven akadnak hiányosságok. A lebombázott városrészek helyenként bugyutának tűnnek, és az elénk táruló játékdizájn éles váltásait nem biztos, hogy minden felhasználó képes lesz kezelni egy szimpla szemöldökhúzással. Az irányítás ugyan faék egyszerűségű, hiszen tényleg csupán néhány billentyűkombinációt kell elsajátítani, viszont a már említett kúszás hiánya sok esetben bosszantó, a játékost hátráltató apró bakikról nem is beszélve. Az egyik küldetést például azért kellett négyszer újrakezdenem, mert hűséges társaim a fizikai fájdalom iránti fetisizmusukból kifolyólag több alkalommal is rám robbantották a mennyezetet.

Mindent egybevéve az Enemy Front egy tartalmas és mondanivalóban gazdag, hiánypótló mű, ami az új generáció képviselőinek nem feltétlenül nyeri majd el a tetszését, ha viszont rajongsz a történelem iránt, akkor érdekes kalandban lehet részed. A közel 11 órányi játékidőt nyújtó történetet tetszetős átvezető videók tarkítják, melyek mindig egy-egy momentumot ragadnak ki a Lengyelországban történt háborús borzalmakból. Az Enemy Front nem tökéletes, nem forradalmi és még csak nem is úttörő, de egy próbát mindenképpen megér.

ÉRTÉKELÉS

DAN

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz processzor, 3 GB RAM, GeForce 8800GT vagy ATI HD3850 VGA, 10 GB HDD

Egy remek történeti alappal és mély mondanivalóval rendelkező alkotás, ami érdekes színfoltja az FPS műfaj kissé ingerszegény kínálatának.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A tömérdek modern érát meglovagoló alkotás után kész felüdülés fejest ugrani a második világégésbe, amely valóban festői tájakra kalauzolja a revansra szomjazó partizán lelkünket.

KONTRA

A grafikai megvalósítás helyenként kicsit visszamaradottnak tűnik, a kúszás hiánya pedig egyszerűen érthetetlen. A küldetések bár meglepően változatosak, egy idő után mégis monotonnak tűnnek.

70%

AZ ERŐ KLASSZIKUS OLDALA

STAR WARS PINBALL: HEROES WITHIN

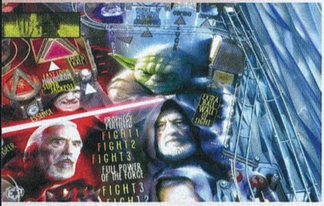
[ÍRTA BATE] **Egyetlen játék van, ahol nem bánjuk, hogy lényegében kéthavonta jönnek az új „epizódok", a magyar Zen Studios által gondozott Pinball FX2 esetében, hiszen eddig egy olyan flipper sem hagyta el a műhelyüket, amivel ne lettünk volna maradéktalanul elégedettek. És nincs ez másképp most sem.**

A Star Wars Pinball harmadik (és egyelőre utolsó) csomagja már azelőtt felcsigázott minket, hogy egyáltalán megjelent volna, hiszen a korábbi részektől eltérően most nem három, hanem rögtön négy asztal került a felhozatalba, ráadásul a fejlesztők ezúttal kizárólag a klasszikus trilógiából csemegéztek, így még kötelességből sem kellett holmi klónháborús megoldásokkal foglalkozniuk. A Heroes Within alcímmel ellátott felhozatalban helyet kapott egy Han Soló-s asztal, külön flipper jutott a sorozat droidjainak (C3PO és R2D2), feldolgozásra került a IV. rész (The New Hope), illetve adott egy olyan pálya, ahol az erő világos és sötét oldala között lavírozhatunk, miközben Yoda és Palpatine császár kommentálja a teljesítményünket.

EZEKET A DROIDOKAT KERESED

A friss asztalok felépítése most is példaértékű, és bár alapból azt hihetnénk, hogy a Zen Studios ennyi flipper után már nem tud újat mutatni, valójában az a helyzet, hogy a srácok tarsolyában még mindig van annyi muníció, hogy folyamatosan a képernyő elé szegezzenek. Talán túlzás lenne azt állítani, hogy ez a fejlesztők által eddig összerakott legjobb csomag, de annyi bizonyos, hogy ez az összeállítás dolgoztatja meg legjobban a játékosokat, hiszen az új asztalokon már nem nagyon lehet szimplán mázlival többmilliós rekordokat összegolyózni.

Kezdőknek egyértelműen a tatooine-i homokjáró belsejében „játszódó" droidos asztal ajánlható indulásnak, ugyanis az első órákban itt várható a legnagyobb sikerélmény, köszönhetően a tágas játéktérnek és az asztal jobb és bal szélén található hatalmas rámpáknak. Persze nem arról van szó, hogy bárkinek könnyű dolga lesz ezzel a flipperrel, hiszen a trükkök és feladatok (segíteni más droidoknak, izzó fémfolyamok átugrása) elsajátítása/megoldása most sem megy majd azonnal (sőt, néha kifejezetten izzasztó előhozni/elérni őket), de a bemelegítést és az ismerkedést mindenképpen érdemes itt kezdeni.



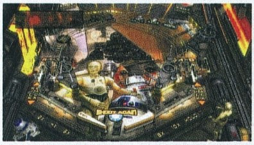
Az erő világos és sötét oldala között nem könnyű egyensúlyozni, erre ti is rá fogtok jönni.

NE VESZÍTSD EL A... GOLYÓIDAT

Han Solo pályája lehet a következő lépés a sorban, és véleményünk szerint ez a csomag egyik legszórakoztatóbb darabja, köszönhetően az asztal tetején terpeszkedő jókora Millenium Falcon modellnek és a hozzá kapcsolódó feladatoknak (hiperhajtómű megjavítása, az Ezeréves Sólyom belsejében megbújó minipálya stb.). Persze a flipper nem csak a patinás űrjárműről szól, a golyókat terelgetve Han Solo klasszikus kalandjai is megelevenednek előttünk, aszteroidában megbúvó hatalmas szörnnyel, Halálcsillag elleni rohammal és az elmaradhatatlan kocsmai lövöldözésekkel. Az asztal felépítése abszolút ideálisnak mondható, könnyen elérhető rámpákkal és kellően méretes szabad térrel, az első nekifutások során csupán az okozhat kellemetlenséget, hogy a helyenként hihetetlenül gyorsan zajló „események" káoszában nem mindig egyértelmű, hogy pontosan mi a feladat és miképp lehet még a visszaszámláló kifutása előtt kivitelezni őket. Ilyen például az elraktározott golyóbisok daruval történő rakodása, így a meccsek előtt nem árt kicsit tanulmányozni Solo kapitány külön bejáratú asztalát.

PADAVANTÓL A MESTEREKIG

Nehézségi sorrendben a The New Hope és Masters of the Force következnek a sorban, és mindkét flipper esetében érdemes felkészülni arra, hogy kifejezetten technikás, többrétegű, viszont igen-igen szűk asztalokról van szó, ahol hihetetlenül (már-már frusztrálóan) könnyen el lehet veszíteni az ezüstgolyókat – éppen ezért azoknak is érdemes rászokni az asztal lökdösésére, akik eddig idegenkedtek ettől. A klasszikus trilógia első részét feldolgozó pályán a film hét legemlékezetesebb pillanatát nyithatjuk meg és játszhatjuk újra, míg a kétpólusú Masters of the Force-on a legerősebb jedimesterek (Yoda és Palpatine) „iskoláját" járhatjuk végig, többek között Holocronkockás minijátékokkal, vagy éppen Obi Van, Qui-Gon Jinn és Darth Maul epikus csatájával. A Heroes Within asztalai közül ez a pálya méri a legszűkmarkúbban a pontokat, és a felépítése is olyan bonyolult, hogy kezdetben igen nehéz átlátni, de ha ráéreztek az itteni játékmenetre, akkor könnyen lehet, hogy ezt a flippert fogjátok élvezni a legjobban.



Han Solo a tőle megszokott lazasággal várja a játékost, és ez a „fíling" jellemzi az egész asztalt.

ADATOK

KIADÓ **Zen Studios**

FEJLESZTŐ **Zen Studios**

MŰFAJ **flipper**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Négy kifejezetten tartalmas és kihívásokkal teli Star Wars flipperasztal, a szokásos Zen Studios minőségben.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Négy elképesztően tartalmas pálya, hetekre elegendő kihívással.

KONTRA

A hanganyag egy idő után monoton és kissé idegesítő is.

89%

TEDD VAGY NE TEDD, DE NE PRÓBÁLD!

Ahogy a bevezetőben is írtuk, a Zen Studios most sem okozott csalódást, a négy új Star Wars flipper kihívásban gazdag élményt nyújt, és az egyes asztalokkal külön-külön is heteket lehet eltölteni, mire sikerül minden titkukat megnyitni és megoldani. A csomag egyetlen részébe lehet csak belekötni, ez pedig a hanganyag, amiből nagyon hiányoznak az eredeti szinkronhangok (főleg Han Solo beszólásainál), és bár szeretjük John Williams Cantina Bandjét, tizedszerre már kissé idegesítőek a dallamok, akárcsak a Falcon kapitányának kissé erőltetett egysorosai.

TESZT ZÁRKÓZZ FEL!
Ha kíváncsi vagy a Balance of the Force flippercsomagról írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/teszt/balance-of-the-force

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2014.06.30-tól a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*), Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) és Garanciális feltételek (*http://shop.pcguru.hu/garancia*) a webshopon olvashatók.

GTA V

- Az elmúlt év legjobb játéka végre PC-re és új generációs konzolokra is megjelenik!
- Drasztikusan feljavított látványvilág
- Az összes eddigi DLC a lemezen
- Steamworks-támogatás (PC)

PC | XONE, PS4

FIFA 15

PC | X360, PS3 | XONE, PS4

ASSASSSIN'S CREED UNITY

- Az első új generációs Assassin's Creed-epizód
- A sorozat történetében először 4 főt támogató kooperatív mód
- Elképesztő történet a francia forradalom idején
- Döbbenetes látványvilág

PC | XONE, PS4

FAR CRY 4

PC | X360, PS3 | XONE, PS4

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PC | X360, PS3 | XONE, PS4

BATTLEFIELD HARDLINE

PC | X360, PS3 | XONE, PS4

METRO REDUX

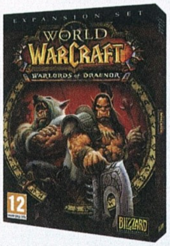
- A két legendás FPS egy csomagban
- Teljesen felújított, a Last Light motorját használó Metro 2033
- Az összes kiadott DLC
- Két új nehézségi szint
- Ranger mód

PC | XONE, PS4

DESTINY

X360, PS3 | XONE, PS4

WORLD OF WARCRAFT



- Minden idők legnépszerűbb MMORPG-jének 5. kiegészítője!
- 100-ra emelt szintkorlát
- Új dungeonök és raidek
- Saját erőd építése
- Megváltoztatott PvP-mód
- Újrarajzolt karaktermodellek

PC

ITT A 2014-ES PC GURU PÓLÓ!

Idén sem hagyunk titeket hivatalos PC Guru póló nélkül, hiszen május vége óta már kapható a 2014-es darab! Az idei példány különlegessége, hogy napfény hatására a logó és a háttér színe megváltozik - vagyis a nyári kánikulában tökéletes választás lehet PC Guru pólóban mászkálni. :)

Méretek:
S/M/L/XL

2.500 Ft

TISZTELET A HŐSÖKNEK!

VALIANT HEARTS - THE GREAT WAR™ -

[IRTA KREDENC] **A játékipar meglehetősen mostohán bánik az első világháborúval, és ha hozzá is nyúl, az akciót helyezi a középpontba, nem pedig az embert. Holott a történelmet sokszor a névtelen hősök írták, akiknek drámájáról legtöbbször csak néma tárgyak tanúskodnak - meggyűrt fényképek, el nem küldött levelek, a lövészárok mélyén konzervdobozból készített, a távoli kedvesnek szánt gyűrű. E hősöknek állít emléket a Ubisoft Montpellier nagyszerű játéka.**

Június 28-án vetem virtuális papírra e sorokat, azon a napon, amikor épp száz évvel ezelőtt Szarajevóban Gavrilo Princip megölte Ferenc Ferdinánd trónörököst és feleségét, ezzel casus bellit szolgáltatva az emberiség addigi legnagyobb háborújához. A mérleg: közel húszmillió halott és ugyanannyi sebesült, és egy olyan igazságtalan békerendszer, amely magában hordozta a következő nagy világégés csíráját. Mert az emberiség soha nem tanul...

„A NAGY HÁBORÚ"

A történet három család tragédiájáról szól, akiknek élete és sorsa egy ponton összefonódik. A középpontban egy egyszerű francia gazdálkodó, Emile Chaillon áll, aki békésen él a Saint Mihiel melletti tanyáján Marie nevű lányával, vejével, Karllal, és kisunokájával Victorral. Karl német származású, így a háború kitörésekor azonnal kitoloncolják, majd odahaza besorozzák, Emile pedig a francia seregbe kapja meg a behívót. Itt barátkozik össze az amerikai Freddie-vel, akinek feleségét megölték a németek, így az ő sztorija egy egyszerű bosszútörténet, amelynek célkeresztjében Baro Von Dorf áll. A harmadik szál főszereplője a belga Anna, a párizsi állatorvosi egyetemen medikája, aki a francia fővárosban értesül arról, hogy tudós apját Von Dorf elrabolta, arra kényszerítve, hogy találmányaival segítse a központi hatalmakat, így a lány a nyomába ered, s közben orvosi tudása révén maga is belekeveredik a háborúba. És van még egy hősünk: Walt, a dobermannféle harctéri kutya, aki a sztori elején megmenti Emile életét, és onnantól kezdve hű társunk lesz kalandjaink során. A játékban felváltva terelgetjük Emile-t, Karlt, Freddie-t és Annát, együtt sodródva a háború valós tényeken alapuló eseményeivel, miközben végigéljük e pokoli évek minden bugyrát a nyugati fronton: a lövészárok-hadviselést, a gáztámadásokat, a harci gépek bevetését, a bombázásokat, a kegyetlen tél viszontagságait, az elkeseredett és értelmetlen rohamokat az aknamezőkön át, géppuskatűzben, repeszgránátok záporában. A Valiant Hearts egyszerre tökéletes történelmi tabló, szívszorító dráma felemelő pillanatokkal, és csodálatos emlékmű az emlegetett névtelen hősök, az elesett katonák és a civil áldozatok előtt. Ritkán kapunk ilyen tömény érzelembombát videojátékban, és ezért tényleg minden elismerést megérdemelnek az alkotók, akik egyben saját hazájuk hősei előtt is tisztelegnek.

Ráadásul az audiovizuális körítés tökéletesen passzol a nagyszerű sztorihoz. A látványról az újkori Rayman-játékok és a legutóbbi Child of Light alatt is bizonyított UbiArt Framework gondoskodik, amely ezúttal egy, a klasszikus francia animációs iskolák legszebb pillanatait felelevenítő, rajzfilmszerű látványvilágot fest a monitorainkra. Az animáció is remek, a kissé karikírozott karaktereknek jól elkülöníthető stílusa, mozgáskultúrája, azaz egyénisége van, és bár nem beszélnek (csak néha hangzik el egy-egy „merci mon ami" vagy „good boy" mondat), gesztusaikkal és persze tetteikkel, sorsukkal, a velük együtt átélt borzalmak okán így is szívünkhöz nőnek. Ugyanígy dicsérhetők az átvezető képsorok, amelyek egy narrátor segítségével viszik előre és mesélik el a történetet, valamint a nagy ívű, a zseniális, Oscar- és Emmy-díjas Chance Thomas saját szerzeményeiből és ismert dallamokból felépített zenei anyag. Jómagam egyedül ama képernyő dizájnjával nem értettem teljesen egyet, amely a begyűjthető tárgyi emlékeket, feloldható történelmi tényeket és a szereplők naplóbejegyzéseit tartalmazza, ezek kicsit kilógnak a játék képi világából, illetve a főgonosz, Von Dorf túlkarikírozásával is vitatkoznék – de ez tényleg csak kukacoskodás, főleg és sajnos, hogy a játékmenet számomra ennél komolyabb tüskéket rejtett.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montpellier

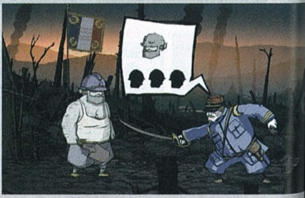
MŰFAJ
puzzle/kaland

MULTI
nincs

INFO

A Valiant Hearts: The Great War 2014. június 25-én jelent meg PC-re, Xbox One-re, X360-ra, PS4-re és PS3-ra, kizárólag digitális terjesztésben. A PC-s változat a Uplay Shopban és a Steamen is 15 euróért szerezhető be, de utóbbi verzió is a Ubisoft keretrendszerét használja.

A Valiant Hearts nem finomkodik, a szerethetően bájos grafika ellenére könyörtelenül mutatja be az első nagy világégés összes borzalmát.



A VELÜNK ÉLŐ TÖRTÉNELEM

Ahogy a cikkben is említettem, kalandjaink során különféle történelmi ereklyéket is begyűjthetünk (több mint száz ilyen található a játékban), amelyeket aztán egy külön ablakban vizsgálhatunk meg, és olvashatjuk el a hozzájuk kapcsolódó tényeket, legyen szó az egyes haderőkben szolgáló különféle nemzeti alakulatokról, a dögcédulák és a gázmaszkok „evolúciójáról", és persze a világháború kulcseseményeiről. Mindezeket eredeti fényképfelvételek erősítik, alapját pedig az archív anyagokra épülő, történelmi, televíziós dokumentumfilmekre szakosodott CC&C filmprodukciós vállalkozás „Apocalypse: World War I" című ötrészes szériája **(http://bit.ly/1jBUH1a)** jelentette. A cég ráadásul a francia állami televízióval és a Film Factoryval közösen elkészített egy remek digitális képregényalbumot is „Apolcalypse: 10 Lives" néven **(http://www.apocalypse-10destins.com)**, amelyben tíz ember sorsát követhetjük nyomon az első világháborúban, archív felvételekkel, történelmi adatokkal összefűzött animációs képsorok segítségével, mintegy négy órán keresztül.

A szereplők ugyan nem beszélnek, de hang nélkül is szinte azonnal a szívünkhöz nőnek.

„A HARCOT, MELYET ŐSEINK VIVTAK..."

A Valiant Heart műfaji besorolása eleve nehéz. Az első beharangozókból úgy tűnt, egy kalandcímről van szó, így aztán engem is meglepetésként ért, hogy valójában közelebb áll a 2D-s, oldalra görgetős puzzle-platformer zsánerhez, hiszen a feladatunk annyi, hogy eljussunk A pontból B-be, közben leküzdve az elénk kerülő akadályokat. Ehhez leginkább a logikánkra és a jó helyzetfelismerő készségünkre lesz szükség, no meg arra, hogy megtaláljuk a pályákon azt az egy tárgyat, ami az adott feladat abszolválásához szükséges. És bár a tervezők igyekeztek változatos feladványokat összerakni, a játék vége felé azért már lesznek önismétlő puzzle-k, még akkor is, ha ezeket meg-meg tekerték a srácok – mert végül is mindegy, hogy a magasból egy borosüveggel, kővel vagy gránáttal dobsz le valamit, még akkor is, ha a hajítóeszközt csak fel kell venned a földről, vagy az eléréséhez mindenféle rámpák és liftek segítségével el kell juttatnod Waltot egy lyukhoz, aki átmászik azon, és apportírozza a cuccot. De ezzel még nagy baj nincs, ha nem akasztja meg a sztorit, nem zökkenti ki a játékost a beleélésből fölöslegesen túltekert feladatokkal. Mert ilyenek is vannak. Az én mélypontom egy akadály felrobbantásakor jött el, amikor egy karral el kell tekerni balra egy zászlót, lángra lobbantva azt, majd vissza jobbra, és hamar elengedve a kart átdobni a tűzön egy rúd dinamitot úgy, hogy az meggyulladjon és ráessen az akadály tetejére, mindezt kb. két másodperc alatt, különben kialszanak a lángok, és kezdheted elölről az egészet.

Hangsúlyozom: nem a feladat nehézségével van gondom, hanem azzal, hogy a jó sztori, az izgalmak és fordulatok, no meg a feszes narráció hatására megélt belső utazásból ezek a túlcsavart dolgok kizökkentettek, elvesztettem a kapcsolatot a játékkal. Ugyanez mondható el az ügyességi feladatokra is: egyrészt vannak autóval menekülős betétek, amelyeknél én (főleg a játék vége felé) úgy éreztem, a fejlesztők elcsúsztak a kihívás és szívatás borotvaélén (még akkor is, ha mindezt megpróbálták olyan könnyedebb kompozíciókkal oldani, mint Brahms szívünknek kedves Magyar táncok No. 5 zeneműve, vagy az Offenbach-féle kánkán), másrészt Anna gyógyításai nem állnak másból, mint QTE-szekvenciákból, ahol egyre gyorsabb tempóban kell jó ütemben lenyomni a megfelelő gombokat, sőt gombkombinációkat, ami még az első pár alkalommal elmegy, de tizedszerre ismét és újra csak önismétlő, fölösleges, és az említett belső utazás ellen dolgozik. E mellé társul még az a 2D-s pályafelépítésből adódó gond is, hogy miután az egyes pályarészek egymás előtt-mögött helyezkednek el, az ezek közötti váltásra szolgáló átjárókat néha nehéz észrevenni, ami sok fölösleges ide-oda mászkálást eredményez. Nagy kár ezekért, ráadásul a játék épp a sztori vége felé, az érzelmi csúcspontokon durvul be vagy (megint csak: sajnos) kezd el rétestészta módjára nyúlni (egy-két „váratlan fordulatot" azért én szívem szerint szintén kivágtam volna), ami képes megnyirbálni az amúgy kiváló élményt.

„...BÉKÉVÉ OLDJA AZ EMLÉKEZÉS"

Mert az élmény tényleg kiváló, és ha kicsit jobban odafigyelnek a tervezők a játékmenetre, a Valiant Heartból instant klasszikus vált volna. Így „csak" egy kiváló narrációval, felnőtt sztorival és remek látványvilággal megáldott, valós történelmi eseményeken alapuló puzzle/kaland, amelynek, bármilyen furán hangozzék is ez, néha az a legnagyobb baja, hogy játszani kell vele, nem pedig csak ülni előtte és nézni a pergő képkockákat. Nem szégyellem bevallani, hogy jómagam végigbőgtem a játék végét, emiatt sem tudok igazán haragudni a készítőkre, és könnyeim függönyén át hajlamos vagyok elnézni az apróbb tüskéket nekik, kicsit megnyomva a végső értékelést. Ennyit megérdemelnek ők is, és azon névtelen hősök is, akiknek végre valóban örök emléket állított a Ubisoft Montpellier szerethető alkotása.

Szívbemarkoló és szerethető játék, amit az sem képes elrontani, hogy a fejlesztők nem mindig érezték a helyes arányokat.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Pentium IV 630 @ 3.0 GHz vagy AMD Athlon64 3000 + @ 1.8 GHz CPU, 2 GB RAM, nVidia GeForce 8800 GT vagy AMD Radeon HD2900 XT (512MB VRAM) VGA, 2 GB HDD

Méltó mementó a névtelen hősöknek, a rajzfilmes külső ellenére az első világháború poklának hű bemutatása, kiváló tálalásban, apróbb tervezési hibákkal. Erősen ajánlott vétel!

GRAFIKA: **89%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

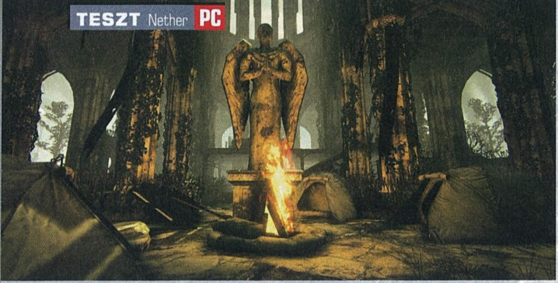
PRO

Nagyszerű látványvilág, szerethető karakterek, nem szájbarágós, mégis pontos történelemóra, kedvező ár, szívbemarkoló sztori...

KONTRA

..ami a vége felé már kissé túlcsavart, az ügyességi részek kizökkentik az embert a beleélésből, és a szavatosság sem túl magas.

84%



ELKAPKODOTT APOKALIPSZIS

NETHER

[IRTA MAHMUD] **Túlélőhorror zombik nélkül. Ha már ezzel a mondattal is tömegeket lehet felcsigázni, bizton állíthatjuk, hogy valami nagyon nincs rendben a játékiparral. A Nether épp emiatt tűnt ígéretes kihívónak a műfajban, ám a trónfosztás ismét kudarcba fulladt.**

Persze nem is csoda, gondolhatnánk, hiszen rossz nyelvek szerint a játék mögött ugyanaz a Szergej Tyitov áll pénzemberként, aki a hírhedt Infestation: Survivor Stories (lánykori nevén War Z) elkövetéséért felelős. Az ISS a lehető legkicsinyesebb módon tört a regnáló DayZ babérjaira, a szó szerint botrányos végeredményt pedig méltán ostorozta a sajtó és a felháborodott játékosközösség. De bármi köze is legyen a máglyára kívánt Tyitovnak a Phosphor Games csapatához, a Nether még a szkeptikusok táborában is felkeltette az érdeklődést. Mindez ugyanakkor nem csak annak volt köszönhető, hogy a fejlesztők üvöltő mutánsokra cserélték az unalomig ismert és mészárolt zombikat – a várakozást sokkal inkább az egyedi hangulat és a műfajban régóta hiányolt játékelemek alapozták meg. Hogy miről is van szó konkrétan? Nos, elsősorban olyan épkézláb küldetésekről, melyek egyrészt túlmutatnak a puszta túlélés és gyűjtögetés keretein, másrészt együttműködésre késztetik a bizalmatlan játékosokat. Ez az ígéret különösen azoknak okozott örömet, akik vetkőztek már alsógatyára a DayZ-ben egy virtuális puskát szorongató tizenéves parancsára, csak hogy fél perccel később végighallgassák a mutáló trollpalánta kacagását a „You are dead" felirat alatt. Egy szó mint száz, a Nether sokak várólistájára felküzdötte magát egyedi koncepciójával, ám ahogy az lenni szokott, a megvalósítás bizony bőven hagy kívánnivalót maga után.

ADATOK

KIADÓ
Nether Productions

FEJLESZTŐ
Phosphor Games

MŰFAJ
akció / túlélőhorror

MULTI
van

INFO

A Nether 2014. június 5-én hagyta el az Early Acces címkét, és azóta hirdeti magát végleges verziójú játékként. A program csak digitális változatban szerezhető be, a Steamen 14 eurót kell kicsengetni érte.

„A FEJLESZTŐK TÚL HAMAR HAGYTÁK EL AZ EARLY ACCESS STÁTUSZT, ÉS A NETHER BIZONY MÉG MINDIG EGY JOBBÁRA BEFEJEZETLEN JÁTÉK KÉPÉT FESTI."

SZÉP ÚJ VILÁG(VÉGE)

Ám hiányosságok ide vagy oda, a fejlesztők maradéktalanul betartották egyik legtöbbet idézett ígéretüket, a játékban ugyanis tényleg nincsenek zombik. A Nether szűkre szabott története szerint a világ (nagyjából tíz évvel a játékos színre lépése előtt) földi pokollá változik, amikor egy hatalmas napkitörést követően az emberek többsége kificamodott, vérszomjas mutánssá vedlik. Az elszabaduló káoszban a városok mellett a civilizáció is rövid úton romba dől, hogy beköszönthessen mindannyiunk kedvenc korszaka, a posztapokaliptikus anarchia. Persze a szokásos forgatókönyv itt is érvényesül, és az agyhalott mutánsok sokkal inkább összetartanak a teremtés koronáinál (talán a többes szám a probléma), akik minden további nélkül hátba szúrják egymást a túlélés reményében. A széthullott társadalom végül klánok formájában kezd újraszerveződni, de ezek a szedett-vedett csoportok is inkább egymással harcolnak területért, mintsem a mutánshordákkal az emberiség fennmaradásáért...

Névtelen hősünk ebbe a végeláthatatlan küzdelembe csöppen bele Burnham kiégett városában, melyet a fejlesztők saját bevallásuk szerint Chicagóról mintáztak. A szebb napokat is látott metropoliszt

Az már a képek alapján is látszik, hogy a Nether világa egy hátborzongatóan hangulatos hely.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Friss karakterünkkel gyorsan válaszút elé érkezünk az első szint megszerzésével, a hat fejlődési irány pedig zavarba ejtően sok opcióval kecsegtet, ha nem ismerjük kellőképp a játékot. A leghasznosabb választás ilyenkor az első közelharci képesség megnyitása, ami lehetővé teszi, hogy hű pajszerünkkel blokkoljuk a mutánsok támadását, ezzel jelentősen növelve túlélési esélyünket.

ITT A MUTI, HOL A MUTI?

Az ellenfelek egyik legidegesítőbb képessége az unalomig ismételt teleportálás, ami kellemetlen meglepetéseket okozhat a játék első óráiban. Szerencsére a mutánsok gyakran kiszámítható módon manővereznek, például előszeretettel teleportálnak a hátunk mögé egy halálos ölelés reményében. Ilyenkor tehát célszerű azonnal megfordulni, és folyamatosan blokkolva várni a támadást.

SZÉDÍTŐ KILÁTÁS

Egyes ellenfelekkel még akkor sem futunk össze szívesen, ha már ismerjük minden trükkjüket, ezért új területekre merészkedve érdemes felderítést végezni. Ennek legegyszerűbb módja, ha kiválasztunk egy szimpatikus (és lehetőleg minél magasabb) épületet, majd a tetejére kaptatva alaposan felmérjük a terepet. A művelet már csak azért is kifizetődő, mert a tetőkön értékes tárgyakra bukkanhatunk.

DRÁGÁN ADD AZ ÉLETED!

Ha a félkész állapot és a könyörtelen játékostársak nem tántorítanak el a beszerzéstől, talán azon is elgondolkodhatsz, hogy mélyebben a tárcádba nyúlsz a steames vásárlással. A Nether két, extrákkal megspékelt kiadásban is elérhető a virtuális áruház polcain, melyek ideális választásnak bizonyulhatnak, ha a haverokat is szívesen megfertőznéd újdonsült hobbiddal. A Believer csomaggal három, a Chosen kiadással pedig akár öt barátodnak is ajándékozhatsz hetvenkét órás próbakulcsot, így végre lesz kivel teljesítened az egyébként lehetetlennek tűnő küldetéseket. Fontos azonban észben tartani, hogy ezek a kulcsok csak a fapados szerverekhez nyújtanak hozzáférést, így jobb, ha előre felkészültök a fair play-t még hírből sem ismerő csalók stiklijeire.

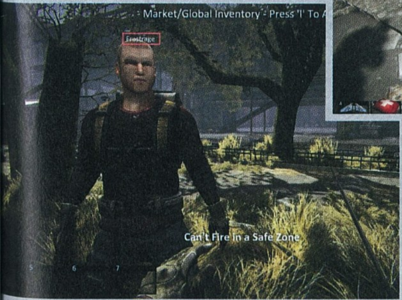
Ha van fegyvered, sosem szabad leereszteni, mert minden sarkon a halál valamilyen formája vár rád.

természetesen kellőképp lerombolták a hangulat kedvéért: amerre csak járunk, roskadozó felhőkarcolók és törmelékhegyek szegélyezik utunkat, a kihalt sztrádákon pedig autóroncsok állnak kilométeres dugóban. A komor disztópiát az Unreal Engine 3 kelti életre, így a külsőségekre aligha lehet panasz – feltéve, hogy asztalunkon egy méregdrága erőmű duruzsol, ami még a júliusi kánikulában is kisajtolja a maximumot a látványból. Bár a Nether elindításakor szerettem volna azt hinni, hogy az én egyéves masinám simán megfelel majd ennek a kritériumnak, a látszólag önkényes lassulások, sőt szaggatások hamar kiábrándítottak, így hát alaposan vissza kellett vennem az arcomból (és a grafikai beállításokból). A probléma ugyanakkor nem az én gépházam tájékán keresendő, hiszen a fórumokon felhasználók ezrei panaszkodnak a játék optimalizálatlanságára – egyeseknek már a puszta indítással is alaposan meggyűlik a bajuk. Ez az áldatlan állapot pedig azért fájó igazán, mert a nyilvánvaló kellemetlenségek mellett alapjaiban aknázza alá Burnham egyébként kiváló hangulatát, melyhez foghatót aligha tapasztaltunk eddig többjátékos túlélőhorrorban.

TÚLÉLNI A FELTÁMADÁST

A riválisoktól eltérő környezethez persze némileg eltérő játékmenet is dukál, bár az alapok javarészt megegyeznek. Mielőtt belevágnánk a vérzivataros tortúrába, testre szabhatjuk első (valószínűleg kérészéletű) karakterünket, ám egyes (szerencsére teljességgel haszontalan) opcióktól el kell tekintenünk, hacsak nem valamelyik prémiumkiadást zsákoltuk be. A „fizetős" karakteranimációkat, maszkokat és egyéb külsőségeket az ezekhez járó, vagy külön vételezett arannyal vásárolhatjuk meg, ám ha nem akarunk Deadpoolnak vagy léggitározó Master Chiefnek öltözni, nyugodtan el is felejthetjük ezt a funkciót.

Karakterünk érdemi testre szabása szintlépésekkel, üzleteléssel és tárgykészítéssel zajlik majd, ám ehhez előbb nem árt túlélnünk az első éjszakát. A legkézenfekvőbb veszélyt a romos épületek árnyékában ólálkodó mutánsok jelentik, akik elméletileg tízdioptriás szemüvegre szorulnak, ám hallásuk annál inkább kifejlett. A gyakorlatban azonban nem teljesen így működik a dolog: velem például többször megesett, hogy a sugárút másik végében dekkoló szörcsögő kis pokolfajzat szinte azonnal kiszúrt, amint előmerészkedtem a fedezékből, és riadóztatott társaival kíméletlenül lerohant, esélyt sem adva a menekülésre. A helyzetet súlyosbítja, hogy a legtöbb mutáns rendelkezik a teleportálás (roppant idegesítő) képességével, ezért nemcsak meglógni nehéz előlük, de módszeres legyilkolásuk is komoly rutint igényel. Ahhoz, hogy viszonylag egyenlő esélyekkel induljunk a szörnyekkel vívott küzdelemben, elengedhetetlen kiismerni mind a nyolc faj viselkedését és támadásait. Míg a legkorlátoltabb egyedektől csak szánalmas morgásra és csoszogásra futja, addig a tápláléklánc csúcsa felé megjelennek a sprintelő, savköpő és óriási karmokkal hadonászó mutánsok, akik ráadásul közel sem olyan ostobák, mint félig átalakult társaik. A sikító shriekerek például képesek segítséget hívni, a minden épeszű játékos által rettegett reaperek pedig kisebb hordával veszik körül magukat, és szervezett támadásokat vezetnek a város egyes kerületei ellen. Ha tehát társak nélkül játszunk, a keményebb ellenfeleket célszerű messziről elkerülni, lehetőleg módszeres felderítéssel és körültekintő lopakodással.



IRÁNY A RAKTÁR!

Nehezen begyűjtött tárgyainkat érdemes mihamarabb a legközelebbi támaszpontra cipelni, hogy biztonságba helyezzük őket a raktárban. Az értékesebb fegyvereket emellett ildomos mindaddig itt tartani, amíg nem szerzünk belőlük egy második darabot, hiszen így garantálhatjuk, hogy akkor sem veszítjük el az adott mordályt, ha következő kalandunkon belefutunk egy felbőszült reaperbe.

TELE A TÁR – DE MINEK?

A Nether nehézkes kezelőfelülete miatt ugyanakkor elkövethetjük azt a hibát, hogy az egymásra pakolt (stacked) tárgyakat válogatás nélkül vesszük magunkhoz a raktárból – például harminc töltény helyett mind a háromszázat bezsákoljuk. A tárgyak szétválasztása azonban nem lehetetlen, csak meglehetősen körülményes: a bal egérgombot nyomva tartva kell jobbal klikkelnünk az adagoláshoz.

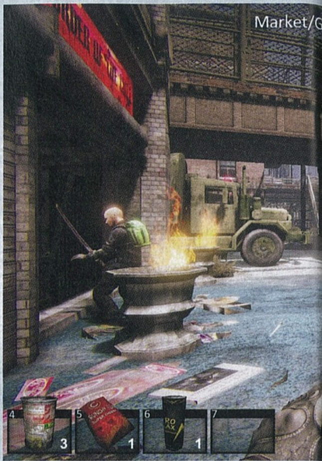
AZ UTOLSÓ MÉTEREK

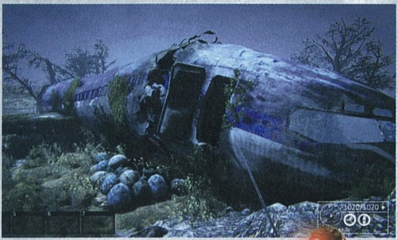
A biztonságot jelentő támaszpontra érkezve (vagy épp onnan elindulva) sokszor nyeregben érezzük magunkat, hiszen csak pár méter választ el a jogtiszta sebezhetetlenségtől. A zónákat övező terület azonban veszélyesebb, mint gondolnánk, mivel a környező épületekben gyakran vernek tanyát alattomos camperek, akik alig várják, hogy kifoszthassák frissen felpakolt hátizsákunkat.

TIÉD A VÁROS

Ha vagy olyan szerencsés, hogy barátaidat is rá tudtad venni a játékra, mindenképp érdemes azonos klánhoz csatlakoznotok. Burnham egyes területeit ugyanis a klánok ellenőrzik, az önkényes foglalással pedig értékes bónuszokhoz és tapasztalati pontokhoz juthattok. Nem árt azonban észben tartani, hogy a rivális bandák értesítést kapnak, ha betolakodtok féltve őrzött területükre…

Talán nem kell mondani, de egy ilyen helyzetben a túlélés esélye erősen a nulla felé konvergál...





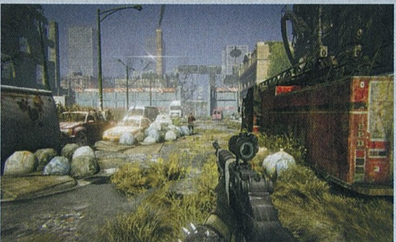
A konfrontáció persze sok esetben kifizetődő lehet, hiszen a leölt mutánsokat megcsonkítva értékes testrészekre tehetünk szert, melyeket később tárgyakra vagy pénzre válthatunk a városban elszórt támaszpontokon. Ezek a szedett-vedett erődítmények az emberiség utolsó mentsvárai, melyek területén speciális generátorok garantálják, hogy a mutánsok nem lépik át a zóna határait. Jellemzően az ilyen támaszpontokon vehetünk fel küldetéseket, és ami talán még fontosabb, itt kereskedhetünk a kapitalizmus utolsó élő híveivel. A mutánstestrészekért rajongó, csuklyás szektások mellett persze hétköznapibb árusokat is találunk, akik beérik a romok között vagy épp a rozsdás szeméttárolókban talált kacatokkal is, cserébe pedig ételt, gyógyszereket és házi készítésű mordályokat kínálnak. Utóbbiakat ugyanakkor magunk is elkészít(tett)hetjük, ha megtaláltuk a szükséges alkatrészeket – ilyenkor elég betérni az illetékes fegyverkovácshoz, aki érthetetlen, de örvendetes módon ingyen dolgozik.

A hátizsákunkban gyorsan felhalmozódó tárgyakat érdemes mielőbb biztonságba helyezni, amit szintén a támaszpontokon tehetünk meg. A zónákban elérhető „értékmegőrző" kettős célt szolgál: egyrészt itt pakolhatjuk le azokat a szerzeményeket, melyekre csak később lesz szükségünk, másrészt az itt elhelyezett tárgyak akkor sem vesznek el, ha történetesen fejbe lőnek, amint kilépünk a támaszpont kapuján. Az előbb-utóbb elkerülhetetlen halállal persze így is bőven marad veszítenivalónk. A hátizsákunkban maradt felszerelés mellett búcsút inthetünk nehezen megszerzett szintjeinknek, így minden egyes feltámadással nulláról indulunk. A helyzetet némileg árnyalja, hogy a játék során kétféle szintet szerezhetünk: az aktuális karakterünkhöz kötött, hagyományos pontokat, melyeket hat különböző kategóriában (lőfegyverek, állóképesség, túlélés, erő, lopakodás és közelharc) válthatunk be extra sebzésért, képességekért és támadásformákért, illetve létezik egy, a felhasználói fiókhoz kötött szintlétra, melyen a Netherbe ölt játékidő függvényében automatikusan lépkedünk felfelé. Utóbbi pontokat természetesen nem veszítjük el az átmeneti halállal, ahogy a velük járó állandó bónuszok (több életpont, nagyobb kezdőtőke, és hátizsák) sem tűnnek el. Fűbe harapni persze még így is nagy szívás, de módszeres raktározással minimalizálhatjuk az elkerülhetetlen károkat.

SZÓLÍT A KÖTELESSÉG

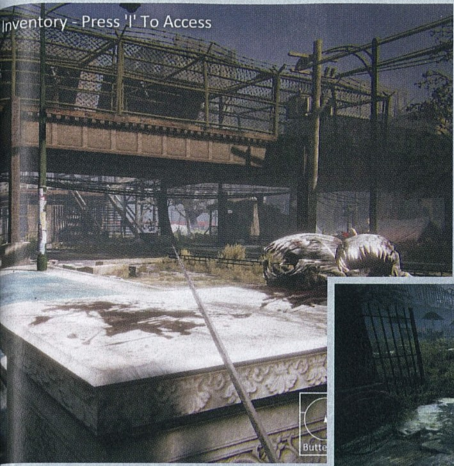
A Nether azonban nem csak ezzel a rendhagyó fejlődési (és feltámadási) rendszerrel igyekszik kitörni a DayZ árnyékából, hanem olyan opcionális küldetésekkel, melyeket elvállalva kiléphetünk az unalomig ismert túlélőklisék keretei közül. Az ötlet természetesen elismerésre méltó, hiszen sokan ráuntak már a gyakran céltalannak tűnő barangolásra egy zombikkal és szociopata játékosokkal túzdelt térképen, ám a Nether küldetéskínálata első ránézésre igen szegényesnek tűnik.

„ A NETHER EGY KIFEJEZETTEN ÍGÉRETES ALKOTÁS, DE A BESZERZÉSÉVEL MINDENKÉPPEN ÉRDEMES VÁRNI MÉG JÓ NÉHÁNY HÓNAPOT. "



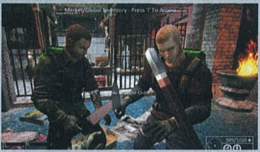
ÚTTALAN UTAKON

Mivel a Nether még mindig félkész állapotban van, talán erős túlzás lenne „új" játékelemek érkezéséről beszélni, mindazonáltal a Phosphor csapata folyamatosan dolgozik a Burnhamet bővítő frissítéseken. Bár a „lezárt" városrészek megnyitásáról egyelőre nem szól a fáma, a teljes térképet elnézve biztosak lehetünk benne, hogy az egyébként is tekintélyes játéktér a jövőben mintegy háromszorosára nő majd. A jelentősen megnövelt területtel persze a közlekedés is időigényesebbé válik, ezért a fejlesztők hamarosan kénytelenek lesznek helyrepofozni a játékban elérhető járművek irányítását. A hírhedt homokfutó és a salakmotor kezelhetetlenségéről szinte mindent elmond, hogy indulás előtt felvillan a „használat csak saját felelősségre" felirat, ezért egyelőre erősen kételkedünk a helikopterek megjelenéséről szóló pletykákban...



PAY TO WIN?

Bár a Nether beszerzése után elvileg egy fillért sem kell költenünk a játékra, egyes tartalmak csak a prémiumkiadások mellé járó, vagy külön megvásárolt arannyal nyílnak meg. A fizetős extrák többsége szerencsére olyan – a túlélés szempontjából haszontalan – tárgyakat takar, mint a maszkok és a szigorúan külsőségként funkcionáló páncélok, ugyanakkor akadnak kifejezetten értékes, már-már igazságtalan előnnyel kecsegtető eszközök is. Burnham utcáin például lépten-nyomon belebotlunk olyan tárolókba, melyeket csak speciális, valódi pénzzel vásárolt kulcsokkal lehet felnyitni, az aranyszínben tündöklő ládák tartalma pedig mérföldekkel felülmúlja a mezei szemetesekből kikotort lootot. Némi türelemmel persze ezekhez a jószágokhoz is hozzájuthatunk, ha a szomszéd épületben meghúzódva bevárjuk az első pénzes balekot egy mesterlövészpuskával...



Bár alapvetően öt feladattípus közül választhatunk, ezekből kettő inkább kihívásnak minősül a kötetlen célok és jutalmak miatt – a konvencionális küldetések közé a kétféle futármisszió és a bázismentés sorolható. Előbbiek lényegében ugyanazt a formátumot takarják, vagyis A pontból B-be kell szállítanunk egy csomagot pár köteg zöldhasú és egy adag tapasztalati pont reményében. Ez a feladat elsősorban akkor tartogat kihívást, ha a nehezebb, jeladóval felszerelt küldeményt választjuk, ekkor ugyanis két kézzel kell cipelnünk a ránk bízott csomagot (vagyis nem tudunk harcolni), az arra szerelt csipogó szerkezet pedig mágnesként vonzza a környéken ólálkodó mutánsokat. Ebből kifolyólag nem tanácsos társak nélkül belevágni egy ilyen feladatba, hacsak nem érezzük magunkat különösen szerencsésnek (vagy épp életuntnak). A futárkodással ellentétben bázismentésre csak akkor vállalkozhatunk, ha valamelyik támaszpontot felmondják a szolgálatot a mutánsokat távol tartó berendezések: ekkor nincs más dolgunk, mint adott időn belül (és persze folyamatos veszélynek kitéve) helyrepofozni az öt generátort, máskülönben bezár a bazár, és a támaszpont egy teljes órára használhatatlanná válik.

A hagyományos küldetések mellett olyan véletlenszerű helyzetekben is szerencsét próbálhatunk, mint az ellátmányszórás vagy a mutánsinvázió. Előbbi során ismeretlen jótevők ritka tárgyakkal tömött ládákat szórnak egy adott területre, hogy újabb ürügyet adjanak a játékosoknak az egymással való marakodásra. Megfelelő felszerelés híján persze kész öngyilkosság efféle csetepatéba bocsátkozni, de így van ez az invázióval is, amikor egy reaper vezényli oszladozó csürhéjét Burnham egyik kerülete ellen. Az értékes tárgyakban és tapasztalati pontokban mért jutalmak persze hatalmasak, ám társak nélkül alig van esélyünk túlélni ezeket a vérfürdőket.

FARKASTÖRVÉNYEK

Ezzel pedig el is érkeztünk a Nether egyik legsúlyosabb problémájához, ami miatt csak részben lehet a naivitás csapdájába esett fejlesztőket okolni. A Phosphor Gamesnél ugyanis őszintén elhitték, hogy kooperációra sarkalló küldetésekkel tényleges együttműködést csikarnak majd ki a játékosokból – ha máskor nem is, legalább azokban a helyzetekben, amikor a bajtársiasságból mindenki hasznot tud húzni. Kiváló példa erre a bázismentés, amikor minden épeszű játékosnak érdeke, hogy a boltok ne húzzák le a rolót holmi generátorhiba miatt, ám a logikusnak tűnő összefogás helyett egészen más helyzet alakul ki. Igen, jól sejtitek, elszabadul a pokol, a legtöbb játékos pedig azonnal egymás torkának esik, kihasználva az ilyenkor visszavont fegyverhasználati tilalmat. Az általános bizalmatlanság, sőt rosszindulat tehát a Netherben sem ismer határokat, ez az alságos hozzáállás pedig gyakran lehetetlenné teszi a küldetések teljesítését. Burnham farkastörvényeinek ugyanakkor egy másik ígéretes funkció, a klánok szerepeltetése is áldozatul esik, hiszen a legtöbb játékos válogatás nélkül lő mindenre, ami él és mozog, viseljen az ellenséges vagy épp baráti színeket...

A helyzetet ráadásul tovább súlyosbítja, hogy a játék erősen félkész állapotban került ki a Steam Early Access kínálatából: a térképről még mindig hatalmas városrészek hiányoznak, az elérhető területek pedig valósággal hemzsegnek a bugoktól. A fejlesztők természetesen erősen fogadkoznak, hogy mielőbb orvosolják ezeket az „apró" hibákat, ám erősen kétséges, hogy a közösség kegyetlenségéből fakadó problémákra gyors és hatékony választ találnak. A Nether beszerzését ezért csak azoknak tudom nyugodt szívvel ajánlani, akik kellően magas ingerküszöbbel és néhány baráttal az oldalukon vágnak bele a túlélésbe – mindenki más jobban teszi, ha vár még néhány hónapot a csodára.

A játék egészen lenyűgöző látványt nyújt, azonban ehhez egy erőmű szükséges. Ahogy a játékelemekre, úgy a program alatt futó motorra is ráférne egy erős masszírozás a fejlesztők részéről.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz négymagos CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA (DX9.0c), 3 GB HDD, 64 bites operációs rendszer

Egy újabb többjátékos túlélőhorror kiváló hangulattal és eredeti ötletekkel – melyek megvalósítása sajnos számtalan akadályba ütközik.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Gyönyörűen visszataszító posztapokaliptikus világ, vérszomjas mutánsok és élvezetes fejlődés.

KONTRA

A küldetéseket a szociopata játékostársak, a hangulatot pedig az optimalizálatlanság, a félkész játékelemek és az otromba bugok rontják el.

60%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/nether

VASZILIJ ZAJCEV ÚJRA A PORONDON

SNIPER ELITE III

[ÍRTA DAN] **EGY ÍNYCSIKLANDÓ TORTA ELKÉSZÍTÉSÉHEZ ÁLTALÁBAN MINŐSÉGI HOZZÁVALÓKAT VÁLASZTUNK, DE OLYKOR BIZONY BECSÚSZIK EGY-EGY MALŐR, S A MÉZÉDES DESSZERTBŐL VÉGÜL KORÁNTSEM AZ LESZ, AMIT EREDETILEG TERVEZTÜNK. NOS, NAGYJÁBÓL UGYANEZ A HELYZET A NYÁR KÖZEPÁN MEGJELENT SNIPER ELITE III-MAL IS...**

Többünk számára vélhetően emlékezetes dátumként vésődött be 2005 októbere, a nap, amikor Karl Fairburne először ragadta meg kedvenc csúzliját, hogy akciófilmbe illő jelenetekkel redukálja nullára a Berlinben állomásozó gazfickók számát. A Sniper Elite (ismertebb nevén Sniper Elite: Berlin 1945) noha teljesen új szereplőként vonult be a köztudatba, ez önmagában is bőven elegendő volt ahhoz, hogy játékosok garmadáját láncolja a monitorok vagy éppen a konzolok elé. A folytatáshoz kétség sem fért, és bár a sorozat második része már jóval több hibával érkezett, mint elődje, ennek ellenére zömében mégis pozitív visszajelzéseket sikerült bezsebelnie.

A lecke tehát jócskán fel volt adva, hőn szeretett Karlunk ugyanis ismét bevetésre kész, hogy immáron harmadszor próbáljon meggyőzni minket létjogosultságáról és a bullet time nyújtotta élmény eddig kiaknázatlan lehetőségeiről, melyhez ezúttal Afrika egzotikus tájai asszisztálnak. Golyó a tárban, ujj a ravaszon, céloz – csakhogy az a bizonyos „bumm" most valahogy mégis elmaradt.

SZAVANNÁK, FEKETE NŐK, O-Ó-Ó, AFRIKA!

Egy csontig lerágott időszak újramelegítése könnyen egy kukoricán térdeplős este élményét kelti, és mindez harmadszor már egy biztonsági öv nélküli autópályás száguldás érzetével társul. Csakhogy a változatlan (és igen egyszerű) koncepció az SE3 esetében valahogy mégis életképesnek tűnik: végy egy kis második világháborút, adj hozzá egy már jól bejáratott funkciót, és keverd össze néhány újdonsággal. No, de akkor hol a bibi? – tehetjük fel jogosan a kérdést. Még egy tapasztalt konyhatündér is követhet el néha hibákat, melynek eredménye bár az esetek nagy részében csak az elsózott rántott hússal párosul, esetünkben azonban a komplett konyha napalmmal való beborításáról kell beszélnünk. Hogy miért? Lássuk!

Hősünk újfent az a körmönfont vérbeli amerikai, aki szabadidejében az OSS nevű titkosszolgálat embereként kilométerekről formálja képzeletének megfelelő formájúra a távcsöve másik oldalán brillírozó náci tisztek kobakját. A terep azonban most teljesen más, mivel a földig rombolt Berlin után ezúttal Észak-Afrika egzotikus tájaira kapunk meghívást, ahol jó szokásunkhoz híven ismét keményen toljuk a YOLO-t. 1942-t írunk, a második világégés most kezd csak igazán veszélyes lenni: Németország egy új csodafegyver elkészítésén mesterkedik, amivel végzetes csapást mérhet a szövetséges erők megmaradt táborára. Itt lépünk a képbe mi, hiszen, mint tudjuk: egyetlen golyó is képes pontot tenni egy kontinenseken átívelő háború végére, így az a feladatunk, hogy meggátoljuk az ellenséget ördögi tervének kivitelezésében.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Rebellion Oxford

MŰFAJ
taktikai shooter

MULTI
2 fős co-op, valamint 12 fős önálló kompetitív rész

INFO

A Sniper Elite III 2014. június 24-én jelent meg PC-re, X360-ra Xbox One-ra, PS3 és PS4-re. A konzolos verziók ára 11 és 15 ezer forint között mozog, míg a PC-s változat 9000 forintért szerezhető be.

Ezt a hivatalos screenshotot a „bullshit-marketing" mintapéldájaként tettük ide. Tudnotok kell, hogy nincs normális fedezékrendszer a játékban, így a képen látható falhoz simulás nem is kivitelezhető...

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NÉZZ AZ ÉG FELÉ!

A halálos eszközök mellett más is rendelkezésünkre áll a küldetésünk sikerre viteléhez. Ilyen például a látcső, amellyel pillanatok alatt képet kaphatunk az elénk táruló terepről. Ahogy korábban, úgy most is lehetőségünk nyílik megjelölni vele a célpontokat, beleértve a teherautók motorháztetőjének gyenge pontjait is, hogy egy jól irányzott lövéssel az egészet a levegőbe repítsük.

SZABOTŐRNEK LENNI JÓ

A küldetéseink során szinte minden pályán különféle elektronikus herkentyűkbe, például aggregátorba botolhatunk, melyet szabotálva, az abból eredő puffogó/zúgó hangot könnyedén a mi oldalunkra fordíthatjuk, így garantáltan nem fogunk lebukni, ha netán több célpontra is tüzelünk. Hasonlóképp érdemes kihasználni a robbanások után keletkező zajt is.

MAZOCHISTÁK IDE!

Bár a kampány egyáltalán nem nyűgözött le bennünket, a keserű szájízt viszonylag könnyedén orvosolhatjuk a nehézségi szintek változtatásával, melyből összesen négyet kínál a program. A legkönyörtelenebbnek számító Authenticet kizárólag mazochistáknak ajánljuk, ennél az opcionál ugyanis ugrik a mentés lehetősége, így halál esetén mindent kezdhetünk elölről.

BATEVÉLEMÉNY

BATE A PLAYSTATION 4-ES VÁLTOZATOT PRÓBÁLTA KI, ÉS AZ ALÁBBIAKBAN Ő IS MEGOSZTJA VELETEK A VÉLEMÉNYÉT A REBELLION ALKOTÁSÁRÓL.

BATE HIÁNYOS ÉS ÖNISMÉTLŐ

Meglehetősen lelkesen indítottam el a Sniper Elite harmadik részét, ugyanis régóta nagy rajongója vagyok a mesterlövészpuskával történő akciózásnak. Kezdetben le is kötött az egészen korrekt grafika és a németek levadászása, de mikor rájöttem, hogy nincs kidolgozott fedezékrendszer, akkor egy kicsit megütköztem a dolgon, hiszen egy ilyen témánál ez lenne az elvárható minimum. Ennek ellenére folytattam a küldetések megoldását, de az önismétlően felépített missziók végül szép lassan bedarálták a lelkesedésemet. Külön kiemelem azt is, hogy bár dicséretesek a nagy pályák, az kicsit nevetséges, hogy zónákra vannak bontva, és igazából mindegy mit csinálunk az egyikben, a másik még a robbanásokra sem fog reagálni...

OKJ-S BONCMESTERKÉPZÉST TESSÉK!

Jó mesterlövész lévén a sorozat védjegyének számító röntgenfelvétel, az X-Ray Kill Cam nevű jóság természetesen itt sem hiányozhat. Egy, a harmadik epizódját taposó játék esetében persze azt gondolhatjuk, hogy kevés újdonságot tartogathat egy már gyakorlatilag több éve használt, ámde jól bevált megoldás, és igazából nem is tévedünk olyan nagyot. A Sniper egyébiránt pedig a beépített opciókon keresztül lassíthatjuk vagy akár gyorsíthatjuk is a felvételt.

A korábbi epizódokkal ellentétben az aktuális rész kapcsán a fejlesztők úgy gondolták, hogy alternatív módszerekből sosem lehet elég, éppen ezért a játékmenetet változatos Stealth Kill lehetőségekkel bolondították meg. Ezzel kapcsolatban viszont nem

A játékmenet egyik legnagyobb rákfenéje a változatosság hiánya: küldetésről küldetésre mindig ugyanazt kell csinálni.

Elite III-ban egy az egyben a korábbi megoldás köszön vissza, csak krepp-papír helyett ezúttal selyemcsomagolásban. Az anatómiai részletességgel ábrázolt jelenet minden korábbinál kiugróbb látvánnyal bír, olyannyira, hogy a pár másodperces felvétel már-már egy kórbonctani vizsgára való felkészülésnek is simán betudható lenne. A kilőtt golyó becsapódását immár nemcsak a csontok, hanem a különböző inak és a legapróbb izomrostok szemszögéből is megcsodálhatjuk. Azt viszont nem árt tudni, hogy a funkcióval kevésbé szimpatizálók akár végleg búcsút inthetnek a néhol gyomorforgató momentumoknak, a funkció ugyanis teljesen kikapcsolható, árt tudni, hogy a puszta kézzel történő likvidálást nem tudjuk befolyásolni, a derék Karl ugyanis teljesen véletlenszerűen teszi el láb alól az előtte álló delikvenst. Újdonság viszont a fűbe harapott ellenfelek kilootolása, melynek során a pórul járt illető zubbonyát átkutatva számos hasznos holmira tehetünk szert. Maga a lopakodás és a csendes pusztítás még élvezetes

A becsapódó lövedékek látványa minden eddiginél látványosabb, és persze megunhatatlan!

móka is lenne, ha az összképet amúgy nem rondítaná el a pocsékra sikeredett mesterséges intelligencia. Ha egyetlen mondatban kellene összefoglalnunk a lényeget, akkor úgy fogalmaznánk, hogy a fejlesztők mintha kifejezetten a lesből való támadást akarnák ránk erőltetni, függetlenül attól, hogy a velünk szemben álló felektől éppen mekkora távolságra vagyunk. Több alkalommal is előfordult, hogy több tucat méternyi osonást követően a késemmel már szinte a prédám feje búbját simogattam, mire az egyáltalán hajlandó volt megfordulni. Hozzáteszem, még ekkor is csak a „Hallottam valamit!" monológot pusmogta szegény pára, így kihívásra ezen a területen nem nagyon kell számítani.

ZSEBÜNKBEN AZ EGÉSZ FRONT

Titkosszolgálati megbízásainkat szerencsére bőséges fegyverarzenállal támogatja az OSS, az újonnan bekerült testreszabhatósági rendszer pedig változatos megoldásokat tesz lehetővé. Ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg a legkülönfélébb harci eszközök és egyéb felszerelések (gránát, dinamit, taposóakna stb.), melyeket egy-egy küldetés előtt tetszés szerint variálhatunk, sőt, akár négy különböző kombinációt is összeállíthatunk, és egyetlen gombnyomással váltogathatunk

KUTASSUNK ELŐSZERETETTEL

Az újonnan bekerült lootolási opció kifejezetten praktikus, általa ugyanis számos dologra bukkanhatunk a különféle muníciótól kezdve a robbanóanyagokon át egészen az elsősegélycsomagokig. Ne ódzkodjunk hát tőle! Nem mellesleg az achievementekbe is beleszámít, melyekért folyamatosan természetesen tömérdek tapasztalati pont üt a markunkat.

(NE) FUSS, FOREST!

Egy-egy melegebb akció közepette bizony kereket kell oldani, néha futva, azt azonban nem árt tudni, hogy az ilyen esetekben jócskán megugrik a pulzusunk, így aztán szinte lehetetlennek tűnik eltalálni bármit is, legyen az méterekre tőlünk vagy éppen az orrunk előtt. Igyekezzünk ezt számításba venni, hiszen nem egyszer az életünk múlhat egy pontos találaton.

FEJLÖVÉSÉRT ARANYÉREM

Tapasztalati pontokat szerencsére szinte minden tevékenység után szerezhetünk, ez pedig tényleg fontos, hiszen csak ezáltal tehetünk szert újabb harci eszközökre vagy egyéb kiegészítőkre (gránátok, aknák stb.). Ha a gyors „fejlődésre" játszunk, akkor érdemes mindig fejre célozni, ezt a megoldást ugyanis minden esetben maximális pontszámmal honorálja a játék.

MENTS MEG, URAM!

Noha a programban bizonyos pontok elérésekor adott az automatikus mentés lehetősége, megjegyzendő, hogy bizony néha-néha jóval hasznosabb tud lenni a manuális, tehát általunk végzett manőver. Ehhez mindössze a játék főmenüjében található Save gombra kell nyomni, majd kiválasztani egy szimpatikus slotot, és máris megkíméltük magunkat egy vödörnyi idegbajtól.

Meglepő módon a többjátékos rész ezúttal jobban sikerült, mint maga a kampány, és itt nemcsak a fegyverek testre szabására van lehetőség, de még a hacukánkat is kedvünk szerint variálhatjuk.

közöttük. Kiemelendő továbbá, hogy a testre szabás nem csak a választható fegyvereket, hanem az ékkövünknek számító mesterlövészpuskánk egyéb kiegészítőkkel való átalakítását is magában foglalja. Változtathatjuk a célkeresztet, a ravaszt, sőt a puskatus borítását is – milyen kár, hogy ugyanez a lehetőség a nálunk lévő többi fegyvernél (pisztoly, géppuska) már nem alkalmazható!

A fejlesztők elmondása szerint ezúttal jócskán megnövelték a bejárható terület méretét is, ami ugyan némi sandbox-jelleget kölcsönöz a programnak, viszont a játékmenetre gyakorolt hatása alig érezhető.

hasra dobni magunkat már külön művészet, a procedúra kivitelezése egy komplett aerobikedzésnek is elmehetne.

ONLINE CSATATÉRBEN AZ ERŐ

A kissé elbaltázott kampány mellett szerencsére többjátékos módot is kapunk a pénzünkért, ráadásul nyomban kétféle változatot: a sok más játékból ismert co-op mókán túl egy kompetitív jellegű online lövölde is elérhető. Előbbivel kapcsolatban kiemelendő, hogy a hagyományos kétszemélyes küldetéseken felül adott a Survival névre keresztelt túlélőmód is, amelyben internetes partnerünkkel karöltve kell átverekednünk magunkat

Azt például nem is nagyon értjük, hogy egy ilyen típusú játékból hogy maradhatott ki a normális fedezékrendszer.

A nagyobb (és szeletekre osztott) játéktér ellenére folyamatosan kötött pályán mozgunk – leszámítva a helyenként előforduló rövidítőket –, és gyakorlatilag mindenütt ugyanazt csináljuk (lopakodunk, ritkítjuk a közkatonákat, majd elintézzük a tényleges célpontokat). A helyzetet ráadásul nagyban csúfítja az idegesítő fedezékrendszer, ami voltaképp nem is létezik, hiszen nincs lehetőség a falhoz simulásra vagy kikukucskálásra, egyszerűen odaállunk a falak mellé, aztán vagy kiszúrnak minket, vagy nem. Leguggolni szinte bárhol le tudunk, ám

a náci hordákon. A mód igazi különlegességét a társunkkal való folyamatos együttműködés és kommunikáció adja, ezek hiányában ugyanis esélyünk sincs a küldetések sikeres megoldására.

A kompetitív mérkőzésekkel operáló többjátékos részben összesen tizenketten ugorhatunk egymásnak, mi több, a távcsöves puskával való folyamatos kempelés kikerülésére rém egyszerű képlettel álltak elő a fejlesztők: minden játékos limitált munícióval szaladgál, így kényszerítve állandó mozgásra és utánpótlásra az egyébként önjelölt bokorban bujkálókat. A csavar meglehetősen érdekes játékmenetet biztosít, az öt különböző játékmód pedig kifejezetten hangulatos megmérettetéseket kínál. A multiplayer ezen részéről nem árt tudni, hogy akárcsak a kampányban, itt is lehetőségünk nyílik a felszerelésünk aprólékos összeállítására, sőt, karakterünk átszabására is. Ez utóbbinál az alap kinézet mellett tizenhét különböző megjelenés közül választhatunk, és az olasz obsitostól kezdve az OSS ügynökein át egészen a német parancsnokokig változtathatjuk a küllemünket.

VADÁSZAT A SZÜRKÉRE

Letölthető tartalmakból természetesen az SE3 esetében sem szenvedünk majd hiányt, hiszen a játék megjelenését követően nyomban érkezett is az első csomag, Hunt the Grey Wolf címmel. Az egyetlen extra küldetést tartalmazó kiegészítőben ismét a második világháború során csak „Szürke Farkasnak" becézett Adolf Hitlert kell likvidálnunk, hogy egyetlen golyóval villantsunk stoptáblát a Führernek és az általa vezetett csapatoknak. A küldetés egyébként nem új keletű, hiszen eltérő formában már az előző epizódban is felbukkant. Kisebb érdekesség, hogy a Hitler elleni merényletet feldolgozó küldetésből számos rajongói alkotás született, melyek közül több a YouTube-on is megtekinthető. Az egyik legnépszerűbb videót mára több mint egymillióan nézték meg.

ÉRTÉKELÉS

DAN

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,0 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 / ATI HD3870 VGA, 18 GB HDD

A kampány nyújtotta borzalmaktól eltekintve az online rész módfelett élvezetes, míg a sorozat védjegyének számító bullet time egyszerűen úgy tökéletes, ahogy van.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A grafika pazar, a kilőtt golyó becsapódása szemet gyönyörködtetően brutális. A többjátékos mód igazi kuriózum lehet a mai tartalmak között.

KONTRA

Az MI borzalmas, és nem ártott volna egy működő fedezékrendszer sem. A küldetések egy idő után könnyen unalmassá válhatnak.

69%

Ezt tényleg nem lehet megunni, úgyhogy be is tettünk még egy képet egy súlyos nyaklövésről.

KÁR ÉRTE

Nagy várakozás előzte meg az SE idei darabját, mely bár számos újdonsággal kecsegtetett, az összképet illetően mégsem találtuk meggyőzőnek. A már említett hibák (buta MI, a normális fedezékrendszer hiánya, a monotonitás) egy harmadik epizódnál járó mű esetében teljesen érthetetlennek, már-már fejlesztői hanyagságnak tűnnek, ugyanakkor a grafikusmotor által prezentált látvány sokakat kárpótolhat, már amennyiben az a fontos, hogy a program jól fessen a képernyőnkön. A Sniper Elite III kampánya tehát csalódást keltő, viszont a többjátékos módon eszközölt változtatások ötletesek, és a program ezen lehetősége kifejezetten szórakoztató móka, pláne cimborákkal karöltve.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/sniper-elite

CHIMICHANGAAAA!

PINBALL FX2: MARVEL PINBALL DEADPOOL

[ÍRTA **BATE**] **MIKOR A STAR WARS PINBALLNÁL AZT ÍRTUK, HOGY A ZEN STUDIOS REKORDSEBESSÉGGEL ADJA KI AZ ÚJABB ÉS ÚJABB IPPEREKET, AKKOR EGYÁLTALÁN NEM TÚLOZTUNK, HISZEN JÚNIUS VÉGÉN MEGÉRKEZETT A DEADPOOL ASZTAL IS, A KARAKTERHEZ ILLŐEN TELJESEN AGYAMENT TÁLALÁSBAN.**

A nyár közepén a Zen Studios két hírrel is megörvendeztette a flipperek szerelmeseit, hiszen bejelentették, hogy készül a Telltale Games kalandjátékán alapuló The Walking Dead asztal, majd nem sokkal később a Marvel Pinball sorozatba tartozó Deadpool pályáról is lerántották a leplet. A nagyszájú zsoldosra ráadásul nem is kellett sokat várni, hiszen június 25-én minden olyan platformra megjelent a játék, ahol a Zen alkotásai (Pinball FX2, Zen Pinball 2) képviseltetik magukat. Mi persze nem tétlenkedtünk, azonnal lecsaptunk az új pályára, és komoly elvárásokkal álltunk neki az ezüstgolyók terelgetésének a Steamről beszerezhető PC-s verzióban.

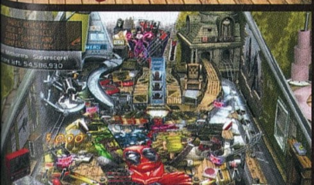
ŐRÜLET!

Ez kicsit talán már unalmasan fog hangzani, de a fejlesztők most sem okoztak csalódást, hiszen tökéletesen ráéreztek Wade Wilson, alias Deadpool karakterére, és egy olyan asztalt raktak elénk, ahol nemcsak a pálya felfedezése és betanulása szórakoztató, de a kis karok csattogását kísérő körítés is, hiszen a névadó hős a tőle megszokott módon őrültködik a flipper üveglapja alatt, folyamatosan kommentálva az eseményeket, beszólogatva a játékosnak és a fejlesztőknek egyaránt. Deadpool ide-oda teleportálgat az asztalon, néha tippeket osztogat, olykor leszólja a teljesítményünket, rácsodálkozik a mini flipperasztalra a pálya szélén, játszik vele, lepihen egy fotelben, tüzet olt, táncol, énekel (mert a betétdal az bizony drága), és dinamitrobbantással lövi be a golyókat a játéktérre. Szinte minden pillanatra jut valamilyen őrültség, és a hangulat tényleg olyan fergeteges, hogy mindez alkalmanként már a teljesítményünk rovására megy, mert a vörös/fekete pizsamás karakter valóban képes elvonni a figyelmünket az össze-vissza cikázó golyókról.

És nemcsak az animációk és a Deadpoolnak írt egysorosok kiválóak, de a szinkron is, hiszen a Zen Studios elérte, hogy ezúttal is Nolan North kölcsönözze a hangját a figurának. Ez egyrészt komoly minőségbeli ugrást jelent a korábbi Marvel-asztalokhoz, vagy akár a Star Wars-os Heroes Withinhez képest, másrészt külön öröm a Deadpool-rajongók számára, hiszen az elmúlt években jó pár videojátékban Nolan szolgáltatta a hős hangját, az orgánuma teljesen összenőtt a figura digitális verziójával, és a jelenlétének köszönhetően a flipper így sokkal autentikusabb, mint például a rozsomákos vagy a pókemberes asztal.

Ha hisztitek, ha nem, a Zen Studios Deadpool flippere sokkal szórakoztatóbb, mint a 2013-as, Activison-féle játékváltozat!

Hogy Deadpool mivel lövi ki az ezüstgolyókat az asztalra? Dinamittal, hát mi mással?



NEM PISKÓTA

Azt pedig talán már mondani sem kell, hogy a poénok és a hangok mellett a flipper felépítése és játékmenete is magas minőséget képvisel. A karakter lakását megidéző asztal eszméletlenül részletes és izgalmas, remek arányérzékkel lett megtervezve, és még a sokadik óra után is tartogat meglepetéseket. Ahogy az a Zen pályáknál lenni szokott, a trükkök felfedezése és a feladatok megoldása (játssz sötétben, győzd le a képregény-fanatikusokat, szabadítsd meg hősünket a miniverziójától, stb.) most sem egy délutános móka, jó pár órát és napot kell Deadpoollal tölteni, mire elmondhatjuk magunkról, hogy már minden szegletét ismerjük a pályának. E mellé azt is érdemes tudni, hogy zsoldosunk asztala nem tartozik a könnyebb terepek közé (mint például a Plants vs. Zombies), a minijátékokból kinyerhető milliós bónuszok csak lassan, kitartó gyakorlás után válnak elérhetővé a játékosok számára.

Időnként pedig a hajtépés sem kizárt, hiszen az asztal közepén található, Deadpool képével kitapétázott rámpa kifejezetten aljas elem, ugyanis ha pont kilencven fokban gurul vissza róla a golyó, akkor minimális az esélye, hogy az asztal taszigálása nélkül sikerülne megúsznunk annak elvesztését (viszont ezt már csak a felhangzó figyelmeztetés miatt is kötelező megjátszani). Érdemes tehát felkötni az alsóneműt, Wade Wilson most sem adja könnyen magát, a rekorddöntés és az achievementek megnyitása ezúttal tényleg nem lesz fáklyásmenet.

NE HAGYD KI!

A Deadpool-asztal tényleges őrületes móka, és bár helyenként képes feltolni a pumpát az emberben, ennek ellenére bátran ajánljuk minden flipperfanatikusnak, sőt, még a „szűz" játékosoknak is, hiszen alig több mint 900 Ft-ot kell kicsengetni érte a Steamen. A bolondnak is megéri!

Valószínűleg ez a világ első flippere, amiben helyet kapott egy ugyanolyan miniasztal!

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipper

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Zseniálisan kivitelezett és őrületes hangulatú flipper, ami még a profikat is képes megszorongatni.

GRAFIKA	90%
HANG	98%
JÁTÉKÉLMÉNY	90%

PRO

Ötletes és szépen kidolgozott játék, rengeteg kihívással és botrányosan jó körítéssel.

KONTRA

Az asztal közepén található rámpa sokak életét meg fogja keseríteni, és hosszú távon picit zavaró, hogy el kell nyomkodni a flipperben tanyázó Deadpool animációit.

94%

TESZT **ZÁRKÓZZ FEL!**

Ha kíváncsi vagy a Marvel Pinball: Avengers Chronicles asztalcsomagról írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/avengers-chronicles

„HÁTAM MÖGÖTT ZÚG A TAJGA”

SPINTIRES

[ÍRTA JOHNBART] Zöldkártyát soha nem látott rozsdás szovjet gázolajzabálók, szállításra váró vaskos farönkök, sárban gazdag tajga, és vodka a kesztyűtartóban. Ez a Spintires, egy kezdő csapat kellemes, de közel sem tökéletes off-road járműszimulátora.

Kevés dolog van, amitől jobban undorodok, mint a jobb- és bal szélről támadó önkényuralmi rendszerek, ha viszont van valami, amiért emelhetjük a sisakot Szovjet-Oroszország előtt, azok a strapabíró nehézgépeik, melyek tervezésében, valljuk be, verhetetlenek voltak. A keleti blokk gépparkja iránt érzett vonzalmam az Operation Flashpointig vezethető vissza, melyben két fejlövés között a játékkal érkező UAZ-okkal, Uralokkal, vagy épp a Scudokat cipelő MAZ-543-asokkal ralizva ütöttem el az időt (és a NATO-bakákat), így gondolom nem meglepő, hogy rögtön a vodkásüveghez nyúltam, amint megláttam az első képeket a Spintiresről. A lelkesedés pedig a tavaly nyári techdemó után csak még tovább fokozódott, így tényleg nem túlzás, hogy tűleveleken ülve vártam az északi fakitermelés kezdetét. Nos, az idény megkezdődött, érzelmeim viszont vegyesek, a játéknak ugyanis nem sikerült minden elvárásomat sárba döngölnie.

FAVÁGÓS VICC

A helyszín az orosz tajga, az időpont a gengszterváltás környéke, terepjárókkal és nehéz munkagépekkel érkező brigádunk feladata pedig a játék öt pályáján felmerülő logisztikai kihívások teljesítése. A dolog a fenyvesek körül forog: mindegyik terepen van pár fatelep, ahonnan vaskos rönköket kell elcipelni a térképen megadott célállomás(ok)hoz; bár ezek nincsenek valami messze egymástól (cirka 6-800 méterről van szó) ne bízzuk el magunkat, a ránk váró méterek ugyanis garantáltan izzasztóak lesznek.

Ennek oka magában a tájban rejlik: sáros, a nehézgépek abroncsai alatt omló földutak, fákkal és sziklákkal tarkított egyenetlen domborzat, valamint motorgyilkos vadvízi gázlók keresztezik utunkat a végállomások között, járgányaink sebességét így csak méter/percben mérhetjük. A természet tehát könyörtelen, ha viszont ez nem lenne elég, ott vannak a járulékos nehézségek is: egyrészt alapból sosem látni az egész térképet (az eltakart részeket a területek közepébe hajtva fedhetjük fel), másrészt a terep mellett éppen aktuális vasunk állapotát is figyelni kell. Javítani a garázsoknál, valamint a járgányokra rakható javítókészlettel tudunk, naftát ugyanakkor töltőállomásokról vagy tartálykocsikról vételezhetünk (hacsak nem Normál módban játszunk, mivel ekkor a leharcolt gépeket egy gombnyomással alaphelyzetbe állíthatjuk a kijelölt garázsnál, amit higgyétek el, nem érzek csalásnak). Nyilván egyik sem esik azonnal az ölünkbe, az egyes járműveket és épületeket ugyanis szintén a terepet bejárva kell felfedezni, a járművekre aggatható kiegészítők (pótkocsik, extra lámpák, daruk stb.) kioldásához pedig az újonnan felfedezett garázsokhoz kell elcipelni a pontokat adó rakományokat.

ADATOK

KIADÓ
IMGN.PRO

FEJLESZTŐ
Oovee Game Studios

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
Van (max. 4 fős)

INFO

Noha témája és gépparkja okán joggal hihetnénk, hogy a Spintires mögött orosz fejlesztők állnak, nagyobbat nem is tévedhetnénk: a játékot jegyző apró Oovee ugyanis az Egyesült Királyságban székel.

A DOLGOZÓK HŐSI CSAPATAI

Tennivaló tehát akad, bár a folyamat hamar rutinná silányul: felfedezzük a pályát, kioldjuk az alkatrészeket/járműveket, eldagonyázunk a fatelep(ek)hez, megrakodjuk az arra alkalmas gépeket (erre egy gombnyomás is elég, szóval nem muszáj az opcionális daruval szenvednünk), majd leszállítjuk a cuccot. Mindezt pipálni persze nem két perc, eltarthat egy ideig, mire meghúzhatjuk a műszak végi vodkásüveget, a probléma inkább az, hogy a játékmenet terén a Spintires pár óra alatt eléget minden gázolajat. A rönkszállítás mellett más cél nincs a játékban, és a fentebb felsorolt másodlagos feladatok mellé sem kapunk újabb tennivalót az idő múlásával – de ha ez nem lenne elég, pályaváltáskor még ezek az eredmények is elvesznek (a játék ugyanis ekkor alaphelyzetbe állítja a térképeket), szóval új terepet ennek tükrében tessék indítani! Apropó, pályák: a változatosság itt nem gyönyörködtet, a

Nyergesvontatóval nekivágni a legnagyobb sártengernek? Hát nooooormális az ilyen?

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A VADON SZAVA

A pályán teljesíthető feladatoknak bármilyen sorrendben nekiállhatunk, érdemes viszont először felfedezni a terepet, és eltávolítani a térképet borító fekete foltokat. Erre mérete okán az UAZ a legalkalmasabb: ha tudjuk, pakoljuk fel javítókészlettel a tetőcsomagtartót, így folyamatosan javíthatjuk a vadonban összeszedett sérüléseit, és nem kell mindig visszatérnünk a garázsba emiatt.

ELŐ A TÉRKÉPPEL!

Ha sikerült a terep zömét felderíteni, érdemes előre megtervezni fuvarjainkat, és az F1-gyel előhívható térképen a bal egérgombbal útvonalpontokat lerakni a célállomásig. Normál fokozaton a térképre lerakott waypointok a játéktéren is megjelennek, ám hardcore szimuláció módban már nem (járgányunk helyzetét azonban ekkor is jelzi a térképen a játék, szóval érdemes sűrűn sasolni).

EZ A TE SARAD!

Sárban elakadni gyerekjáték, és viszonylag sűrűn elő is fordul, kiszabadulni pedig bár nem nehéz, a dagonyának van egy kellemetlen következménye: az abroncsaink fúrta árkok és lyukak egész addig megmaradnak, amíg pályát nem váltunk, ami jelentősen megnehezítheti a későbbi fuvarokat. Legyünk hát óvatosak, vagy keressünk alternatív útvonalakat – utóbbi nagyméretű rönkök esetén különösen ajánlott!

● A KAMAZ-t mindenki utálja, mert nincs az a kanyar, ami ne fogná meg valamilyen módon a vasat

flóra-fauna ugyanis mindegyiken egy kaptafára épül, talán csak a Síkság és a Vulkán típusok kaptak egyedibb tájegységeket.

Bár a játékmenet így jelenleg nem bírja sokáig szusszal, maguk a fuvarok mentik a helyzetet, a vezetési modell ugyanis fantasztikus lett. A vasak és a terep kölcsönhatása teljesen élethű, a hét orosz dög (UAZ-469-es terepjáró, ZIL, Ural, KrAZ, illetve KAMAZ teherautók, és két masszív MAZ) érezhetően eltérő teljesítménnyel tiporja a tajgát, a fizikai réteg fő ereje azonban a talaj deformációja: vasunk abroncsai mély sebeket tépnek a sáros úthálózatba, a dagonya szinte állandó, az elakadás pedig percenként garantált – utóbbi esetben a differenciálzár, az összkerékmeghajtás, vagy legrosszabb esetben a közeli fákhoz/járgányokhoz kötött kötél és csörlő jelenti a megoldást, érdemes hát megbarátkozni a hozzájuk rendelt billentyűkkel, mert kb. olyan sűrűn kell nyomkodni őket, mint a gáz- és fékpedál gombjait.

A dolog szépsége persze pont ebben rejlik, bár az Oovee szerintem itt kicsit átesett a KrAZ túloldalára, a Spintires tajgáján ugyanis már-már zavaróan sokszor akadunk el, ami persze nem gond, ha a difizár/összkerék kombóval menthető a helyzet – ellenben amikor tíz méterenként kell állandóan csörlőznünk, elég hamar felforr az ember agyában a hűtővíz.

BLJAD! SZUKÁ!

A vezetési- és fizikai modell tehát remek, a játékmeneten ellenben van mit csiszolni, és itt-ott a technikai háttéren is lehetne még tuningolni. Előrebocsátom, a grafika teljesen rendben van: bár a tajga 2014-es mércével nem túl részletgazdag (főleg a textúrák foghíjasak), maguk a tájak autentikusak, a kezelésbe vehető gépek pedig dögösek: kidolgozottak, élethűen koszolódnak, szinte tapintani rajtuk a rozsdát, és érezni az üléshuzatba ivódott cigi-borscs-vodka illatát. A gépigény alacsony, a grafikus motor modbarát (a szavatosság tehát garantált), a fentebb taglalt játékmenet pedig négyfős multiban is elérhető, akár privát szobákkal is.

A Spintiresben megvan a kellő potenciál, de egy keveset még dolgozni kell rajta, mire igazán élvezetes szimulátor lesz.

A hangok már foghíjasabbak: a járgányok effektjei rendben vannak, zene viszont nincs, és a környezet hangjai is elég vérszegények lettek. Az igazi probléma viszont nem ezzel, hanem az irányítással és a kamerakezeléssel van, ezeket ugyanis elég idegesítőre kódolták a derék britek. Ami az irányítást illeti: dacára, hogy a játékot off-road szimulátorként aposztrofálták, jelenleg nem támogat semmilyen kormányperifériát: billentyűzet vagy kontroller lehet a befutó, amikkel automata váltás esetén egész jól lehet csapatni, a kézi gangolást viszont (ami Hardcore mód esetén kötelező a difizárhoz) nem külön felfele és lefele váltó billentyűkkel, hanem egy, az R-rel előhívható és aztán az egérrel vagy analóg karokkal kezelhető 3D-s váltóval végezhetjük – ennél nyögvenyelősebb móddal elő sem lehetett volna rukkolni. Ami a kamerát illeti: belső nézet nincs, csak egy szabadon állítható külső kameránk van (előre definiált első és hátsó nézettel), ami viszont szintén

meglehetősen zavaró. Nagyobb vasak esetén alig látni az előttünk és mögöttünk lévő terepet, elforgatáskor idegesítően imbolyog a kamera, eltávolítani pedig alig lehet a járgányoktól – a jelenlegi nézet tehát csak újabb kihívást jelent (nem pozitív értelemben), bár tegyük hozzá, az Oovee tisztában van ezekkel a problémákkal, és a közeljövőben javítják is őket.

TEREP3?

Kapott tőlem hideget-meleget, egy azonban biztos: a Spintires végső megítélése kizárólag a játék utóéletén múlik. Az orosz járműcsodák sora, a talajdeformáció és a fizikai modell remek, a játékmenet kissé monoton és olykor frusztráló (bár a megfelelő emberekkel a multi megdobja az élvezeti értékét, és a modok szintén segíthetnek ezen a problémán), az irányítás és a kamera viszont jelenleg igencsak zavaró. Nálam jelen állapotában nem veri a számomra etalon Screamer 4x4-et, ez viszont a kötelező frissítések és javítások után még változhat – addig viszont tessék kipróbálni az ingyenes techdemót, és nézzetek meg minél több videót, hogy eldöntsétek, megér-e nektek a mostani élmény hatezer forintot! ●

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz-es processzor, 2 GB RAM, Geforce 9600 VGA, 1 GB HDD

Remek fizika, gyönyörű orosz vasak, sok sár és foghíjas, olykor frusztráló játékmenet. A Spintires remek alapokra építkezik, de kell még pár javítás és egy tevékeny modderközösség, hogy tényleg kiteljesedjen.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Gyönyörű járgányok, remek fizika és talajdeformálódás, modbarát technikai háttér, szólóban és multiban egyaránt kihívással teli fuvarok.

KONTRA

Zavaró kamerakezelés, pályaváltáskor nem menti az eredményeket a játék, a fahordáson kívül jelenleg nincs más cél, az öt méterenkénti elakadás pedig idővel frusztrálóvá válik.

72%

CSAK AKKOR NYOMD, HA KELL

A Spintiresben a játékidő jelentős részét a sárban elakadva fogjuk tölteni, érdemes hát minél előbb memorizálni a difizár és az összkerékmeghajtás gombjait, az abroncsokkal vájt sárgödörből ugyanis általában csak e két metódussal tudunk kimászni. Ügyeljünk rá, hogy csak akkor kapcsoljuk be őket, amikor kell, mivel a fogyasztás ekkor nő, és kemény talajon haladva károsítják is a hajtásláncot!

KÖTELEZŐ KÖTÉLZET

Amennyiben úgy elakadunk, hogy nem segít a difizár-összkerék kombó sem, kapjuk elő a csörlőt! Kattintsunk a Haladó (Advanced) gombra, kössük össze gépünket a legközelebbi fával vagy járművel, majd nyomjuk le az F gombot a csörlőzéshez. A csörlőnek két üzemmódja van: vontatás esetén a saját vasunkat húzzuk az összekötött fa/jármű felé, gyorsítás esetén pedig a másik járművet csörlőzzük magunk felé.

AHOL A VÍZ AZ ÚR

Bár csábító lenne a sáros gépeket a folyóvízben lemosni, a Spintires vizei csalókák, könnyen elnyelnek akár egy hatalmas KrAZ-t is, ha rossz helyen próbálunk átgázolni rajtuk. Átkeléskor fontos, hogy a vízben egy pillanatra se álljunk le, különben a motor hamar megadja magát; ha mégis megtörtént a baj, igyekezzünk minél hamarabb kihúzatni magunkat a csörlővel – kössük a kötelet egy közeli fához vagy járműhöz!

GARÁZSMENET

Lehetünk bármilyen óvatosak, a tajga könyörtelen, járgányunk így elővigyázatos vezetés mellett is könnyen gajra mehet. Amennyiben felborultunk, kifogyott a nafta, vagy víz alá kerültünk, Normál (Casual) módban bármikor visszarakhatjuk az épp aktuális járgányt a felfedezett garázsok valamelyikéhez. Ehhez csak kattintsunk valamely egérrel jelölt garázshoz, majd erősítsük meg a gyorsmentést!

NYUGATON A HELYZET VÁLTOZATLAN

COMPANY OF HEROES 2
THE WESTERN FRONT ARMIES

[ÍRTA CHRIS] **ÉPPEN EGY ÉVVEL EZELŐTT JELENT MEG A COMPANY OF HEROES MÁSODIK RÉSZE, AMELYHEZ AZÓTA IS ÉRKEZNEK RAJONGÓI TARTALMAK ÉS A JÁTÉKMENETET FINOMÍTÓ FRISSÍTÉSEK, RÁADÁSUL JÚNIUSBAN BEFUTOTT EGY ÖNÁLLÓ KIEGÉSZÍTŐ, AMIT ANNAK RENDJE ÉS MÓDJA SZERINT LE IS TESZTELTÜNK.**

Tavaly ilyentájt nem nagyon kellett azon gondolkodnunk, hogy mivel töltsük meg a magazint a szokásos nyári uborkaszezon idején. Kivételes év volt 2013, hiszen még nyáron is a megszokottnál több játék került a boltok polcaira, és ezek között ott lapult a Company of Heroes 2, ami azóta is az egyik legjobb stratégiai játék a piacon. A második világháborús szcénát feldolgozó stratégiai program szinte minden ízében tökéletesre sikeredett: egy új grafikusmotornak köszönhetően képes volt az első rész utánozhatatlan életszerűségét és hangulatát úgy négyzetre emelni, hogy még azok is megtalálták benne a számításukat, akik amúgy kerülik ezt a műfajt.

A program persze nem volt tökéletes. Számos hiányosságot felróttak neki a kritikusok, egyik legnagyobb hibájának azt tartották, hogy az első résszel ellentétben (amelyben a partraszálló amerikai katonák szemszögéből harcolhattuk végig a háborút) csak a keleti frontra fókuszált. Bár a CoH2 tartalmazta a német hadsereget is, őket kizárólag a többjátékos módban választhattuk, a kampányban csak a szovjetek kaptak helyet, ezenkívül az újdonságok száma sem volt túl impozáns. Ha nagyon szőrszálhasogatók szeretnénk lenni, akkor azt mondanánk, hogy mindössze pár apròsággal bővült a játék, olyan elemekkel, mint a hőmérséklet-változás megjelenése, aminek következtében katonáink halálra fagyhattak a harcmezőkön. Idővel persze érkeztek új tartalmak a játékhoz, de egészen mostanáig csak apró változtatásokat kaptunk. Júniusban viszont megérkezett az első nagyobb kiegészítő, a The Western Front Armies, ami pontosan azt nyújtja, amit címe is sugall: megnyílt a nyugati front, itt vannak az amerikaiak!

EGYESÜLT ÁLLAMOK – NÉMETORSZÁG (0-1)

Az expanzió gerincét két új frakció biztosítja. Azoknak, akik esetleg még nem ismerik a Company of Heroes 2-t, elmondjuk, hogy itt a frakciók tényleg jelentősen eltérnek egymástól. A szovjetek és a németek egészen más módszerekkel fejlesztik a bázisukat, és hadseregükben is komoly különbségek figyelhetők meg. A mérkőzéseket aztán tovább színesítik a választható parancsnokok, akik extra egységeket, lehívható csapásokat és bónuszokat képesek a pályára hozni annak függvényében, hogy mennyire eredményes a játékunk. És akkor az ehhez kapcsolódó örömhír: a kiegészítővel megjelent friss harcoló felek is lényegi eltéréseket mutatnak azokhoz képest, amelyeket eddig ismerhettek a játékosok.

Az új szereplők egyikét az amerikaiak jelentik, akikkel egészen különleges módon építhetjük ki hadigépezetünket. A jenkik már rögtön a meccsek elején megkapják a teljesen felépített bázisukat – ahhoz viszont, hogy magasabb szintű, erősebb egységeket hozhassanak a harctérre, tiszteket kell toborozniuk. Először hadnagyot, aztán főhadnagyot, végül őrnagyot tudnak verbuválni, akik aztán bónuszokat biztosíthatnak a sereg többi résztvevőjének. Külön érdekesség, hogy az itteni gyalogságnak nem a megszokott módon adhatunk fegyvereket (páncéltörő gránátot, géppuskát), hanem csak be kell őket küldenünk a bázisra, hogy ott vételezzék a kívánt fegyvert, ennek köszönhetően nem szükséges megvárni, amíg kifejlesztjük azokat számukra. A dolog egyetlen (ám jelentős) hátránya, hogy a bázistól távol szolgáló katonákat nem szerelhetjük fel extra fegyverzettel. Az amerikai egységek erősségeit és gyengeségeit a fejlesztőknek sikerült úgy hangolni, hogy azok tökéletes összhangban legyenek

ADATOK

KIADÓ **SEGA**
FEJLESZTŐ **Relic Entertainment**
MŰFAJ **RTS**
MULTI **van**

INFO

A The Western Front Armies 2014. június 23-án jelent meg kizárólag PC-re. A német és amerikai frakciót tartalmazó csomag 20 euróért szerezhető be a Steamen, de a két „nemzet" külön-külön is megvásárolható, fejenként 12 euróért.

Srácok, ha egy óriási piros kört rajzoltok a földre, akkor ne csodálkozzatok a betaláló bombákon!

TESZT **ZÁRKÓZZ FEL!**

Ha kíváncsi vagy a 2013-as Company of Heroes 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/coh2

MÉG TÖBB EGYEDI TÉRKÉP!

A Steam rendszerének egyik legnagyobb erőssége a Workshop, ahová a játékosok által készített tartalmak kerülnek. A Company of Heroes 2 esetében ez többnyire térképet jelent, melyekből tonnaszám találhatunk jobbnál jobb darabokat – a rajongói terepek minősége gyakran vetekszik a hivatalos tartalmakkal. Akiket érdekel a pályatervezés és -készítés folyamata, az megpróbálkozhat saját hadszínterek létrehozásával a játék mellé járó World Builder nevű programmal, ami a program könyvtárában lévő **WorldBuilder_CoH_2.exe** indításával érhető el. A tervező használatához található pár remek útmutatót a Steamen, valamint a YouTube-on is.

Habár manapság nem sok új valós idejű stratégiát találni a játékpiacon, ennek ellenére is beszédes, ha azt mondjuk, hogy jelenleg a Company of Heroes 2 a műfaj legszebb és legélvezetesebb képviselője.

a már meglévő frakciók előnyeivel és hátrányaival, így a multis mérkőzések sokkal izgalmasabbá és változatosabbá váltak a jenkik megjelenésével.

Mellettük akad még a játékban egy másik oldal, a német Oberkommando, a germánok büszke katonáival pedig szintén más stílusban építkezhetünk és harcolhatunk. Náluk kezdésnek kapunk egy parancsnoki sátrat, ami mellé automatikusan jár egy hernyótalpas jármű; ezt kell aztán az elfoglalt területeken úgy elhelyezni, hogy közben meghatározzuk, hogy milyen célt szolgáljon számunkra. Három főbb irányelv közül választhatunk, és ezek meghatározzák a későbbi játékmenetet, azaz lényegében azt, hogy milyen egységeket tudunk gyártani. Idővel kapunk új lánctalpasokat is, melyek bevetésével tovább színesíthetjük seregünket, illetve ezek a gépek képesek a regimentünk előállításához szükséges erőforrások átalakítására is, azaz lőszerből üzemanyagot tudnak varázsolni, és fordítva. Ugyan az Oberkommandónál mindössze háromféle gyalogsági szakaszt kapunk, ami valamivel kevesebb, mint az ellenfelek esetében, viszont cserébe a járművek terén itt nagyobb a választék.

A kiegészítő a korábbinál is magasabb szintre emeli a multis küzdelmeket, de az egyjátékos kampányt azért hiányoljuk.

MINDEN HÉTEN HÁBORÚ

A fejlesztők az új haderők bevezetése mellett alaposan felduzzasztották a térképkínálatot is. A DLC érkezésével összesen nyolc új hadszíntér került be a programba, és ezek kifejezetten friss fuvallatokkal kavarják fel a multis küzdelmek állóvizét. Mindegyik pálya jól felépített, kiegyensúlyozott és változatos, tovább szavatolva a virtuális háború nyújtotta izgalmakat.

A két új frakció és a nyolc új térkép mellett fontos megjegyezni, hogy a Company of Heroes 2 egy alapos ráncfelvarráson is átesett. Rengeteg apróság változott, de a legfontosabb, hogy megjelent a War Spoils, ami lecseréli a CoH2 korábbi fejlődési rendszerét. A szisztéma ezidáig úgy működött, hogy a játék során folyamatosan teljesíthettünk különféle perkeket („gyárts le 100 conscript katonát" és hasonlók), amikkel aztán apró módosításokat nyitottunk meg az egységek számára. Ezek a bónuszok (például 3%-kal gyorsabban újratöltés) nem nyújtottak túl sok pluszt a gyakorlottabb, ügyesebb játékosok számára, viszont a megszerzésükért rendesen meg kellett szenvedni, így igazából nem nagyon volt értelme küzdeni értük. Nos, ez megváltozott, mostantól nem kell eredményeket elérni ahhoz, hogy megkapjunk egy-egy bónuszkártyát, hanem a mérkőzések végével szerezhetünk ilyeneket. Olyan ez, mint valamilyen ajándékcsomag, amiből különböző ritkaságú fajták léteznek. Nyerhetünk új skineket a járművekre, bónuszokat az egységekhez, új parancsnokokat, névtáblánkhoz új keretet, és így tovább. Egy multis játéknak különösen jót tesz az ilyesfajta loot-rendszer, elég csak a Valve sikertermékeire, a DotA 2-re, a Team Fortress 2-re, vagy a Counter-Strike-ra gondolni. Hasonlóan az említett játékokhoz, itt sem számít, hogy mennyi ideig tartott a meccs, vagy ki milyen jól szerepelt az ütközetek során, a War Spoils teljesen véletlenszerűen jutalmazza meg a játékosokat.

HARCBA HÍVJA NEMZETÜNK MINDEN HŰ FIÁT

A The Western Front Armies tehát egy közel tökéletes kiegészítője minden idők egyik legjobb háborús stratégiai játékának. Külön kiemeljük, hogy az expanzió önállóan is futtatható, és megvásárlásával (6000 Ft) megkapjuk az alapjáték egy csonkított verzióját, azaz hiányzik a kampány, viszont bármikor multizhatunk az eredeti játék többjátékos tartalmával. A The Western Front Armies egyetlen szépséghibája, hogy az alapjátékhoz hasonlóan az egyszemélyes játékmódot kedvelők számára nem nyújt túl sok izgalmat. Igaz ugyan, hogy az új frakciókkal játszhatunk a mesterséges intelligencia ellen sima custom meccseket, de a DLC egyáltalán nem tartalmaz új hadjáratot, pedig a németek kampánya már sima CoH2-ből is rettentő mód hiányzott – így azok, akik inkább egyedül szeretnek játszani, nem biztos, hogy megtalálják itt a számításaikat. A multinyüstölő stratégák számára azonban kötelező vételről van szó.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual-Core 2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB Direct3D VGA, 30 GB HDD

A kiegészítő egy újabb löket adrenalint pumpál a Company of Heroes 2 vénáiba, és visszatérnek az első rész közkedvelt amerikai haderői is. RTS-rajongók számára kötelező vétel.

GRAFIKA: **94%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Két új frakció, melyek rengeteg mindenben különböznek a már meglévőktől és egymástól is, illetve a War Spoils megjelenése sokat dobott a játékélményen.

KONTRA

Nem kapunk új egyszemélyes hadjáratot, pedig a németek „sztoriját" már az alapjátékból is hiányoltuk.

88%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/company-of-heroes

PlayStation Vita Pets

[ÍRTA CHOCHO] **Kisállatot tartani nagy felelősség, épp ezért jó ötlet a kutyusra, cicusra, törpehörcsögre vagy ördögfiókára vágyakozó csemetéknek egy virtuális kedvencet adni, hogy míg felnőnek a feladathoz, legyen kit dédelgetniük. Persze egy PS Vita sem árthat.**

A Nintendogs sikerét meglovagolva a Sony is kiadta saját kisállat-szimulátorát, mely a roppant elmés PlayStation Vita Pets címet viseli, és általános elnevezésével ellentétben (a „pet" szó angolul kedvencet jelent) csak kiskutyákat szerepeltet – igaz, a DLC nagy úr, simán elképzelhető, hogy pár hónap múlva már cicákkal is haverkodhatunk a programban. Igen, haverkodhatunk: a Petsben nem kedves kisállatot nevelünk, hanem ahogy a program hívja, „haverunknak" teszünk a kedvére, aki a kellő bánásmódot (értsd: azt csinálod, amit a játék kér tőled) haverpontokkal hálálja meg. A Petsben ezek a pontok jelentik a pénzt, belőlük vásárolhatunk

ADATOK

KIADÓ **SCEE**

FEJLESZTŐ **Spiral House Ltd. / SCE XDev Studio**

MŰFAJ **gyerekjáték**

MULTI **nincs**

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Egész jó kis minijátékok, amik profitálnak a PS Vita képességeiből.

KONTRA
Nem olyan aranyos, mint gondolnánk, és nem is eredeti.

65%

kutyajátékokat, eledelt, kiegészítőket, ruhákat. Utóbbiak felhozatala durvább a megszokottnál, kutyusunkból akár múmiát is csinálhatunk, ha van elég haverpontunk az adott jelmez megvásárlásához.

„HÉ, SZIVI, CSÓVÁLJAM A FARKAM?"

A Pets kutyusai más-más személyiséggel rendelkeznek, amit nemcsak viselkedésük, de hangjuk is tükröz: az összes ebet leszinkronizálták a Sony fejlesztői, az általuk felmondott szövegek pedig, bár viccesek, sajnos megölik a játék cukiságfaktorát. Lehet, hogy bennem van a hiba, de amikor egy kiégett pornósztárra

emlékeztetően érces hangon morgó kutyus arra kér, hogy adjak rá napszemüveget, mert az olyan cool, nem tudok másra gondolni, minthogy az alkotók egyszerűen nem tudták, hogyan lehetne a Nintendogs fölé lőni, és ezért egy adag kokain felszippantása után írták meg a Pets fejlesztési dokumentációját. Mindez pedig szomorú, mert maga a játékmenet rendben van: kutyusunkkal labdázhatunk, sétálhatunk, felfedezhetünk egy titkokkal teli erdőt, és még edzhetjük is kedvencünket.

NEM MIND CUKI, AMI SZŐRÖS

A PlayStation Vita Pets tehát közel sem olyan aranyos, mint az ember gondolná. Csalódást okozhat a program akkor is, ha egy angolul egyáltalán nem beszélő csemetének vesszük meg a játékot, aki csak les majd a furcsán vartyogó poligonkutyusok láttán. A kínos koppintás még megbocsátható lenne, de a Vita eszköztára és a Sony szakértelme ennél több jóval kecsegtetett. Kár érte.

Soul Sacrifice Delta

[ÍRTA CHOCHO] **A lélek értékes kincs, amit csak akkor szabad feláldozni, ha végképp nincs más módja akaratunk érvényesítésének. Persze ez sok esetben a halálunkkal jár, ám ha a tét a túlvilági erők feletti korlátlan hatalom, nos, talán tehetünk egy ritka kivételt.**

A Soul Sacrifice című akciójáték a PS Vita egykori nagy reménységéből vált egy középszerű, kaszabolós valamivé, melyet ugyan sokan szívesen elfelejtettek volna, csakhogy a sorozat kiadásáért felelős Sonynak más tervei voltak. Sorozatról beszélünk, legalábbis most már, hisz megérkezett a folyta... remak... na, szóval itt a Soul Sacrifice Delta című frissített kiadás, ami bebizonyítja, hogy nemcsak a kelkáposzta-főzeléknek tesz jót az újramelegítés.

LÉLEKÖLŐ

A Soul Sacrifice egy hack 'n' slash akciójáték, azon belül is a „monster hunter" stílus képviselője: a cél nem egy lineáris pályasor teljesítése, hanem az egymás után megnyitott arénák megtisztítása. A sztori szerint egy eszelős vérmágus, Magusar foglyaként térünk magunkhoz egy emberi csontokból eszkábált ketrecben, várva az elkerülhetetlen végzetet. Kezünk ügyébe kerül viszont egy különös könyv, Librom, ami, vagyis inkább aki egy régen élt hatalmas varázsló öntudattal rendelkező naplója. A Soul Sacrifice története az igen bőbeszédű, és meglepően humoros Librom lapjain kel életre, és tetteink a játékmeneten kívül a végkifejletre is hatással lesznek.

ÚJ IS, MEG NEM IS

Persze mindez a korábbi Soul Sacrifice esetében sem volt másként, így felmerül a kérdés, hogy mégis mi változott. Nos, először is jó hír, hogy a Deltában több lényt kaszabolhatunk le. Ezenkívül kapunk új pályákat (azaz inkább arénákat), támadásokat, valamint egy harmadik, az alapjátékban nem szereplő frakciót. Ezenfelül az SSD-ben a fejlődés is átalakult. A legyőzött ellenfelekből kinyert lelkeket feláldozhatjuk a varázserőnk növelése

ADATOK

KIADÓ **SCEE**

FEJLESZTŐ **Marvelous AQL**

MŰFAJ **akció**

MULTI **van**

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Sok szörny, érdekes sztori és lenyűgöző grafika egy kibővült Soul Sacrifice-ban.

KONTRA
A folytonos darálás egy idő után unalmassá válik.

83%

Ha vonzódsz az egészen elképesztően beteg szörnyekhez, akkor az SSD nagy örömet fog okozni!

érdekében, megmenthetjük, hogy több életünk legyen, vagy a sorsra bízhatjuk a döntést. A három cselekvés más-más frakciókhoz, és ezzel együtt eltérő szálakhoz vezet, így bővítve az alapjátékot egy új csoporttal, a Grimmel. A tartalom tehát rendesen kibővült, és bár a játékmenet idővel kissé monotonná válhat, a Delta kiadás újdonságaival együtt már egész jó vásár lehet a program. És akkor még nem említettük, hogy az SSD-nél nem született látványosabb PSV-játék...

God of War Collection

[ÍRTA **CHOCHO**] **Szegény Kratosra nagyon rájár a rúd. Nem elég, hogy kényszer alatt az egész családját lemészárolta szerencsétlen, s szerettei hamvai örökre a bőrére tapadtak, de még az istenek atyja, a Sony is belerúgott a spártai szellembe egy újabb kétes átirattal.**

A God of War Collection címe nem véletlenül cseng ismerősen a playstationös olvasóknak, ugyanis a God of Wart és God of War II-t magába foglaló csomag egyszer már megjelent PS3-ra. Az előző generációs játékok HD-konzolos kiadása nem lett kimondottan rossz, de azért érezhető volt, hogy a Sony nem adott bele apait-anyait a kód optimalizálásába. Amit viszont a PS Vitás kiadással művelt a japán kiadó, az mindennek a teteje.

AZ ISTENEK A FEJÜKRE ESTEK

A PS Vitára kiadott God of War Collection a már említett PS3-as csomag kézi konzolos változata, annak minden előnyével és hátrányával, megfejelve még pár kellemetlen hibával. Na, de mielőtt ekézni kezdjük Zeuszt, emeljük ki, mi az, ami miatt érdemes belecsapni ebbe az isteni színjátékba! Természetesen a két játékról van szó, amik a maguk nemében máig kiváló mondhatók. Aki még nem találkozott a God of Warral, annak elmondjuk, hogy egy görög mitológián alapuló akcióprogramról van szó, amiben egy félistent, Kratost irányítva szabdaljuk fel a komplett Iliászt. Utunkat hatalmas főellenfelek, gigantikus pályák, logikai feladványok és átvezető animációk keresztezik, a játékmenetet pedig szerepjátékos fejlődés és változatos harcrendszer dobja fel. Ugyan a GoW-ok a PS2-es éra gyermekei, még most is nagyon jól néznek ki, és erősen ajánlott alkotások.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Sony Santa Monica Studios

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Két kiváló akciójáték egy csomagban!

KONTRA
A portolás minősége egyszerűen bicskanyitogató.

66%

Kratos dühös. Mondjuk ebben nincs semmi meglepő, békésen szenderegni még sosem láttuk.

HARDVER AZ OLÜMPOSZRÓL

Bár a két GoW simán megéri a csomag árát, az átiratok kritikán aluli minősége mellett képtelenség elmenni szó nélkül. A PS2-n is stabil sebességet produkáló játékok a Vita jóval erősebb alkatrészei ellenére is durván szaggatnak néha, főleg akkor, ha egyszerre 4-5 ellenfél is a képernyőre kerül – ez pedig a God of Warban szinte percenként esik meg. A tálalás minősége sem ér fel a gép képességeihez: a felbontás alacsony, élsimítás nincs, a hangok pedig sokszor monóba kapcsolnak, visszaidézve az ókor Junoszty televízióit. Váltani a két program között csak akkor lehet, ha teljesen kilépünk a Collectionből, a Vita képességeit pedig csak egy szegényes, és sokszor megbízhatatlan giroszkópos ajtónyitó rendszer képviseli.

Lemmings Touch

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Lemmings-sorozat cuki, ám szuicid hajlamú teremtményei a PlayStation Vitát is túl akarják élni, ehhez viszont szükségük lesz a segítségünkre. Természetesen szívesen nyújtunk segédkezet a kedvükért, de csak a zöldeket szeretjük, a pirosakra halál vár.**

A Lemmings-sorozat gyökerei a GTA-t is megalkotó Rockstar elődjéig, a DMA Designig nyúlnak vissza, a huszonsok esztendős formula pedig máig változatlan: aranyos kis lényeknek kell segítenünk eljutni az akadályokkal teli pályák végére, lehetőleg úgy, hogy minél többen maradjanak életben közülük. A kissé morbid téma szerethető és kihívásban gazdag játékokat szült, melyek közül a PS Vitás verzió az egyik legjobban sikerült darab lett.

A Lemmings Touch játékmenete nem esett messze a sorozat fájától. A pálya bal felső sarkából aláhullnak a cuki kis lemmingek, majd megindulnak jobbra, hogy rendíthetetlenül masírozzanak az első akadályig. Ott visszafordulnak, és hacsak nincs valami megmászhatatlan fal a bal oldalon, a vesztükbe gyalogolnak. A játékos feladata nem több, mint az adott szint lehetőségeinek optimális kiaknázása és a lemmingek célba érésének elősegítése. Utóbbihoz maguk a kis lények is felhasználhatók, ugyanis korlátozott számú parancs kiadásával rá lehet venni őket, hogy ássanak, másszanak, lépcsőt építsenek, ejtőernyőzzenek, vagy,

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
D3T

MŰFAJ
logikai

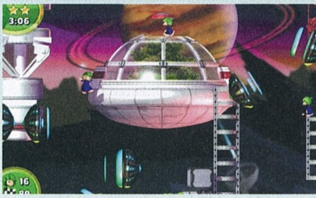
MULTI
nincs

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Igazi Lemmings-játékmenet, a PS Vita érintőkijelzőjének tökéletes kihasználásával megfejelve.

KONTRA
Meglepően nehéz és frusztráló tud lenni, bár ez a sorozat védjegyének tekinthető.

80%



önfeláldozásukról téve tanúbizonyságot, felrobbanjanak. Ha sikerrel járunk, újabb pályákat nyitunk meg, melyek egyre nehezebbek és nehezebbek lesznek. A játék irányítása a PS Vita érintőképernyőjével történik: minden kis lemmingre egyenként kattinthatunk rá az ujjbegyeinkkel, manuálisan szabályozva az öngyilkosjelölt állatkák (emberkék?) viselkedését, és természetesen az interaktív objektumok vezérlése is a mi feladatunk marad.

EGY ÉRINTÉS ÉS VÉGE

A Lemmings Touch egy aranyos és kihívásban gazdag játék, ami sok pályával és idegeskedéssel lepi meg a sorozat rajongóit. Mivel viszont különösebb előképzettség nélkül is szórakoztató, azoknak a Vita-tulajoknak is ajánlott, akik még sosem találkoztak a Lemmings-jelenséggel, és nyitottak egy kis agymunkára. Ha nagyon szőrös szívűek akarunk lenni, legfeljebb a piros hajú, „csintalan" lemmingek véreffektben gazdag szétloccsantása miatt ráncolhatnánk a homlokunkat, de ennyi talán belefér a cukormázas körítésbe.

ANGRY BIRDS EPIC

[ÍRTA MO] **Valószínűleg a Rovio is érezte már, hogy lassan-lassan megfárad az Angry Birds széria, így előbb a Góval tettek egy műfaji kirándulást a mókás autóversenyzések világába, most pedig az Epickel igyekeznek új lendületet adni a népszerű sorozatnak.**

Bár a zsáner újfent más, ezúttal egy RPG-kaland keretein belül vezérelhetjük harcba dühös madarainkat, a hangulat mégis a franchise legjobb pillanatait idézi. A körökre osztott stratégiát persze nem kell túl komolyan venni, pont annyira bonyolították a fejlesztők, hogy az egyszerű és szórakoztató legyen, mégis tartogasson kihívást és némi gondolkodni valót a játékosok számára. A történet ezúttal is a malacok által ellopott tojások körül bonyolódik, ám most középkori köntösbe bújnak madaraink: mágusok varázsigéivel és harcosok kardcsapásaival kell rendet vágnunk a gonosz disznósereg között. A játék körökre osztott akcióban zajlik, amint ránk kerül a sor, aktiválhatjuk madaraink támadását vagy – a következő lépésre felkészülve – a védekezési képességét, a csata pedig addig tart, amíg valamelyik oldalon már nem marad állva katona. Ez így túlságosan is egyszerűen hangzik, ám a játékmenetet rengeteg apróság színesíti, így csípős csilipaprika formájában töltődő extra varázslat, a pályákon szerezhető nyersanyagokból kutyult alkímiai főzetek, furábbnál furább fegyverek és pajzsok, no meg a saját csapattársainkra helyezhető különféle védőburkok. Az első 10-15 pályát teljesítve ne menjen el a kedvetek a játéktól, hiszen az Angry Birds Epic sokkal többet rejt magában, mint azt a kezdeti gyakorló jellegű küldetések sejteni engedik. Azok során csupán megtanulhatjuk a játék egyes elemeit, hogy hol tudjuk a felszereléseinket fejleszteni, miként kovácsolhatunk különböző nyersanyagokból fegyvereket, és hogy hogyan működik a harcrendszer. Az igazi móka onnan kezdődik, amikor már nem egyedül Pirossal nézünk farkasszemet a malachordával, hanem mondjuk egy három főt, vagyis madarat számláló csapattal, ugyanis minél több morcos szárnyast vezénylünk, annál nagyobb a stratégiai lehetőségek száma, amivel egyenes arányban növekszik az ABE élvezeti faktora. Mindezt a megszokott jópofa, rajzfilmszerű grafikai stílusban és bájos vizuális humorral tálalja a Rovio, rengeteg pályával és persze teljesen elrugaszkodott alkalmazáson belüli vásárlásokkal.

ADATOK

KIADÓ **Rovio Entertainment**
FEJLESZTŐ **Chimera Entertainment**
MŰFAJ **RPG**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **99%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

90%

Amikor már azt hinnénk, hogy végleg ráuntunk a madarak és malacok háborújára, akkor a Rovio mindig előáll valami újjal, és kezdődik minden elölről.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION

[ÍRTA MO] **A rendíthetetlen rajongók továbbra is kétkedve, de reményekkel telve várják a soron következő Transformers filmeket és játékokat, pedig rendre csalódniuk kell. Most sincs ez másként.**

A gigantikus robotharc mozikban dübörgő negyedik része mellé természetesen mobiljáték is dukál, hiszen e fontos platform mára már nem maradhat le a promóciós palettáról egy hollywoodi blockbuster esetében. A marketingcélú küldetés azonban nagyon lerí a játékról, mely úgy csikorog-nyikorog, mint a MÉH-telepen heverő Optimus Prime fogaskerekei. Persze a készítők gondosan ügyeltek arra, hogy az aktuális filmben feltűnő karaktereket felvonultassák, hogy a háttérsztorit a mozihoz igazítsák, és persze, hogy az előzetest is egy kattintással elérhessük az alkalmazásból. Kár, hogy magára a játékmenetre nem fektettek ekkora hangsúlyt, mert a közepes grafikai megvalósítást még talán lenyelné az ember, de az igen gyorsan unalmassá váló törés-zúzást már kevésbé. A Transformers: Age of Extinction egyébiránt egy akcióba oltott runner játék, vagyis az adott pályán folyamatosan haladunk előre, miközben az ellenséges Álcák egész hada igyekszik ócskavassá tenni alakváltónkat. A dolgot bonyolítja, hogy csupán megadott mennyiségű energia áll a rendelkezésünkre, addig kell teljesítenünk a küldetésekhez tartozó feladatokat (általában adott számú ellenfél likvidálása, energiakocka felvétele, pontszám elérése), amíg az el nem fogy. Ha a feladatok bármelyikét abszolváljuk, már mehetünk is tovább a következő helyszínre, ám nem árt tripla csillaggal befejezni a missziókat, hiszen a bónusz fizetőeszközökkel sokkal gyorsabban nyerhetjük meg és fejleszthetjük Autobotjainkat. Robotból szám szerint nyolc akad (persze Grimlock kinyitása a legnehezebb feladat), és rengeteg speciális kütyüvel, fegyverrel, páncéllal szerelhetjük fel őket, bár játék közben túl sok különbség így sincs köztük. Az irányítás egyébiránt rendben van, lőhetünk, ugorhatunk, közelharcba keveredhetünk, és még egy alakváltógomb is akad, a jobbra-balra mozgást pedig az eszközünk döntögetésével vezérelhetjük. Kár, hogy mindez a játékmenet sematikusságán nem sokat segít, ahogyan a sivár országúton robbanó autók, repkedő robotalkatrészek kaotikus látványa sem. Mint egy tipikus Michael Bay látványmozi: a lényeg hiányzik belőle.

Vannak benne hatalmas alakváltó robotok! – kiálthatnánk lelkesen, de a helyzet az, hogy ettől még egyetlen játék sem lesz rögtön jó.

ADATOK

KIADÓ **Mobage Inc.**
FEJLESZTŐ **DeNA**
MŰFAJ **akció-runner**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

68%

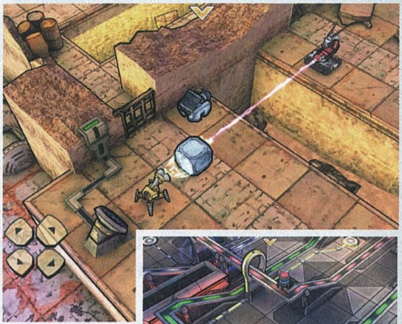
TÖLTSD LE MOST!

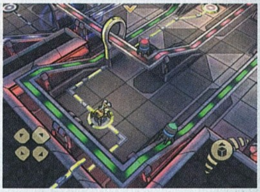
A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ROBOTSZÍV, EMBERI LÉLEK

CLARC

[ÍRTA **MIDNITE**] **A Mars egyik atomrakétákat gyártó üzemében felborul a rend, a robotszemélyzetet magára hagyja az őket irányító szuperszámítógép, az elanyátlanodott kis szerkezetek pedig szürreális szórakozásokkal igyekeznek elütni a hirtelen támadt szabadidőt.**





Többek közt nyakalják a dízelolajat (a robotvilág legütősebb röviditalát), marsi gettóblaszterekből üvöltetik a diszkóslágereket, és úgy általában véve tesznek a munkára. A bázison egyedül Clarc, egy lelkiismeretesen józan karbantartó robot próbál rendet tartani – főleg miután összetalálkozik a bolygó legcsinosabb nukleáris töltetével. A rózsaszín rakéta neve Clara, s látványa a sugárzó szerelem ígéretével tölti el hősünk szívét, ám a romantikus maghasadás kiteljesedése előtt beüt a katasztrófa: lézerrel felfegyverzett tankbotok lepik el az üzemet. Az agresszív masinák a földi bázisról ideküldött M.O.T.H.E.R. nevű szuperkomputer szolgálatában állnak, és azért érkeztek, hogy megfegyelmezzék az elszemtelenedett bagázst, és kitakarítassák velük a bázist. Ám a részeg kollégák a hangos zene mellett nem veszik észre a közelgő veszélyt, így a magányos Clarc hidraulikus nyakába hullik a feladat, hogy a tankbotok elől menekülve megmentse Clarát és a bázis dízelvedelő kompániáját, mielőtt M.O.T.H.E.R. serege pótalkatrésszé lövi mindnyájukat a rend nevében.

A logikai játékok és a teljesen elborult ötletek kedvelőinek a Clarc szinte biztos, hogy jó pár kellemes órát fog szerezni.

RAKÉTA, DÍZEL, DISZKÓ

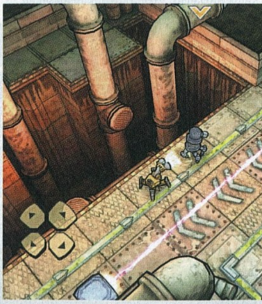
A fent ecsetelt baromság a játék háttértörténete, ami annyira mókás és képtelen, hogy egyetlen épeszű játékos sem számít rá, mikor megveszi ezt a kategóriája alapján „tologatós, logikai játéknak" számító mobilappot. Persze alapjában véve valóban az a lényeg, hogy mindenféle elemek elcsúsztatásával alkossunk formákat vagy csináljunk szabad utat a pályaelemek között, ám ez a szimpla játékmechanika olyan meglepően gazdag és stílusos környezetbe van helyezve, ami teljesen megváltoztatja a játékélményt.

Az izometrikus nézetű pályákon négyzetrácsosan, az érintőképernyő két oldalán levő gombokkal mozgatjuk és forgatjuk Clarc apró figuráját jobbra, balra, előre vagy hátra. Robothősünk egyetlen képessége, hogy szinte bármit fel tud emelni, mozgathatja szerzeményét, majd újra lerakhatja azt – csodálatos eszköztár, nem igaz? De amilyen triviális ez a mozdulatsor, annyira sokrétűen tudunk feladatokat megoldani vele a kaland során. Jellemzően mindvégig csak ládákat (néha kisebb drónokat) pakolgatunk ide-oda, ám ezzel célok egész tárházát tudjuk megvalósítani: mondjuk alagutat kialakítani az üzem zsúfolt folyosóin, veszélyes lézersugarakat irányítani tükröződő elemekkel a megfelelő pontba, ajtókat nyitni, nyomásérzékelős kapcsolókat aktiválni, vagy épp gyilkos tankbotok elől menekülni. A szexis atomrakéták és részeg ipari robotok világában minden megoldott puzzle egy hangyányival továbbviszi a történetet, s bár a következő zsilip vagy diszkófényekkel bevilágított üzemcsarnok elérése biztosan nem lesz egyszerű feladat, Clarc áramköreinek boldoggá tétele elég motiváló ahhoz, hogy ne adjuk fel a legnehezebb fejtörők láttán sem.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

Zseniális látványvilág és valóban ötletes fejtörők várnak mindenkit a Marson. Na meg gázolaj!



ADATOK

KIADÓ
Hahn Film AG

FEJLESZTŐ
GoldenTricycle

MŰFAJ
logikai játék

ÁR
3,59 euró

ÉRTÉKELÉS

Számokban leírva: 8-10 játékóra, 25 pálya, 100-nál is több kisakkozandó feladvány, 1 szerelmi történet és ezernyi gyilkos tankbot.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Kellemesen nehéz logikai játék, csodálatosan egyedi látványvilággal, sok robothumorral és totál elborult sztorival.

KONTRA

A pozicionálás miatt nehezen megszokható irányítás, dízelalkoholista kollégák és támadó gyilkos robotok nehezítik a kirakózást.

87%

BIP-BIP-BIP!

Két kellemes tény lepett meg a játékkal kapcsolatban, amire leírása alapján nem számítottam: hogy milyen különlegesen szép, és hogy kifejezetten nehéz. Az aranyoskodó külcsín ellenére a CLARC egy pillanatra sem pátyolgatja az embert, pár pálya után már olyan komplikált és többszöri nekifutást igénylő fejtörők elé állít, ami kellemesen megdolgoztatja az agysejteket, sőt, még ügyességet is igényel. De szerencsére a sokadik ügyetlen halál után is képtelenség egy káromkodásnyinál tovább haragudni a fejlesztőkre, hiszen a marsi helyszíneket és a bohókás robotokat gyönyörű, izgalmasan részletes cel-shaded grafika kelti életre. Steampunk ihletésű színvilágával és képregényes hangulatával a dizájn egy olyan elem ebben a játékban, amit akár a komoly konzolos címek is megirigyelhetnének. Egyetlen negatívumként az irányítást tudom felemlegetni: mint a legtöbb érintőképernyős kaland esetében, a rettegett virtuális d-pad ezúttal sem a legprecízebb munkaeszköz, különösen az a kb. 45 fokkal elforgatott verzió, amit a fejlesztők ide megálmodtak. Ahelyett, hogy természetesebbé tenné az ujjak pozícióját a képernyőn, inkább szokatlan és zavaró, ami a gyorsaságot és pontosságot követelő menekülős részeknél csak további nehézséget okoz.

MÁSNAPOSOK: MARS

A CLARC egy olyan tologatós puzzle, aminek lelke van. Tudom, ezt a közhelyet olyan játékokra szokták írni, amiknek a mechanikája gyalázatosan gagyi, de annyira szép dizájn párosul hozzá, hogy mégsem akarjuk megbántani a fejlesztőket... De erről szó sincs a CLARC esetében! A közönséges kis robot rajzolt paneljai mögött valódi, szeretni való lélek rejtőzik. Clarc mosolyra ingerlő kalandjai során nem csak sok-sok ládát tol arrébb, de egyszerű puzzle-játékokon túlmutató módon teszi izgalmassá egy atomrakéta és egy karbantartórobot szerelmi történetét.

Killing Floor

[ÍRTA JOHNBART] SZERÉNY TARTALOMMAL INDULT, NEHEZEN MOSTA LE MAGÁRÓL A „LEFT 4 DEAD-KLÓN" STIGMÁT, ÖT ÉV ÉS HAT MASSZÍV FRISSÍTÉS UTÁN VISZONT MÉGIS A STEAM EGYIK LEGKEDVELTEBB KOOPERATÍV MÉSZÁRSZÉKÉVÉ VÁLT. LÁSSUK, HOGYAN LETT A KILLING FLOOR A LEGTARTALMASABB HORDAMÓDOS HENTELDE!

Kezdjük a cikket rögtön egy kellemetlen vallomással: ezúttal kicsit csalunk, mivel rovatunk e havi vendége valójában először kerül a Guru hasábjaira, a Killing Floort ugyanis megjelenésekor nem veséztük ki az újságban. Hogy a Tripwire bestseller co-op FPS-e mégis itt „debütál", két okkal magyarázható: egyrészt azzal, hogy van PGO-s ismertetőnk a játékról (köszönjük, Roloca!), másrészt pedig azzal, hogy a Killing Floor tökéletes Második kör alapanyag. 2009-es megjelenése óta ugyanis megszámlálhatatlan frissítés érkezett a játékhoz, melyekkel a Tripwire szinte mindent kihozott a hordamódból, amit annak műfaji korlátai engednek.

ADATOK

KIADÓ
Tripwire Int.

FEJLESZTŐ
Tripwire Int.

MEGJELENÉS ÉVE
2009

MŰFAJ
kooperatív FPS

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

GYORSTALPALÓ

Az alapok persze nem változtak: továbbra is egy hatfős co-op FPS-ről van szó, amelyben hullámokban ránk törő, zed néven futó torzszülötteket aprítunk miszlikbe. A hepaj négy, hét vagy tíz egyre nehezedő körön át tart, a lenyomott zedek után pedig pénzt kapunk, amit a körök között felbukkanó fegyverneppernél verhetünk el újabb gyilokszerszámokra. A csatát a Patriarch néven futó főellenfél levadászása zárja: a dög gépágyúval, rakétavetővel és durva közelharci fogásokkal támad, akkora, mint egy szekrény, és erős, mint egy tank – ennek megfelelően csapatmunka híján multiban szinte lehetetlen legyőzni.

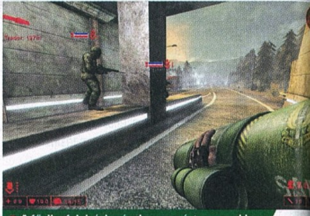
Az összjáték már csak azért is ildomos, mert a hentelést különböző (perk néven futó), egymást jól kiegészítő képzettségek bőrébe bújva ejthetjük meg. Minden perk egy adott fegyvernemre vonatkozó bónuszokat nyújt a játékosoknak (a Commando pl. olcsóbban veheti meg a karabélyokat, és többet is sebez velük), így érdemes a kaszthoz kötődő flintákkal kaszálni, dacára annak, hogy a fegyverek nincsenek osztályokhoz kötve (tehát más perk fegyvereit is megvehetjük, csak akkor az ár- és sebzésbónusz nem lesz érvényes arra).

Az eldobott pénzből arra következtetünk, hogy ezen a meccsen még PremiumPC is részt vett.

KIROBBANÓ FORMA

A rutin tehát nem változott, a lehetőségek viszont lényegesen kibővültek az elmúlt öt évben, ami a folyamatosan érkező javításoknak és négy masszív (ámde ingyenes) frissítésnek köszönhető.

Ezek első fontos hozadéka, hogy a cikk írásának pillanatában a 2009-es alap öt pálya helyett 28 „gyári" terep érkezik a játékkal. Ezek változatosságát pedig nem érheti panasz: hegyvidéki sztráda, álmos amerikai kisváros, véráztatta ostromlott kórház, steampunk kalandpark (!) vagy épp holdbázis (!!) adja mészárlásaink hátterét. Bár a mapok grafikailag nem nagyon állják a sarat (ne feledjük, a játékot az Unreal Engine 2 hajtja), hangulatában szinte mindegyik telitalálat, a felépítésük pedig vérprofi: lezárható útvonalak és nagyobb csaták levezénylésére alkalmas termek tömegeiből állnak, van hát mit kitapasztalni rajtuk.



A főellenfelek érkezésekor nem árt a nagyobb mordályokat előkapni a farzsebünkből.

Önmagában persze két tucat új térkép mit sem ér, ha a játékmenet érintetlen marad; tudták ezt persze a Tripwirenél is, a játékban így megjelenése óta két jelentős változást is eszközöltek. Egyrészt az előd hat kasztja mellé egy új perk, a Demolition érkezett. Nevéhez hűen kirobbanó karakterről van szó, aki gránát- és rakétavetőkkel vág rendet a támadók soraiban – bár kiosztott sebzése impresszív, játékszerei elég drágák, kis- és középtávon pedig önveszélyesek is (protip: csata közben ne nagyon császkáljunk az élesített csőbombáink közelében!), a képzettség így inkább csak gyakorlott zedbölléreknek javasolt.

Lényegesebb változás viszont, hogy az alap hordamód mellett megjelent egy

A KRUMPLI NAPJA

A Tripwire igen jó viszonyt ápol a Valve-vel, nem meglepő hát, hogy 2011 áprilisában a Killing Floor egyike volt annak a 13 indie játéknak, amelyek részt vettek az ún. „Potato Fools Day"-en, a Portal 2 reklámozására indított félkomoly reklámakcióban. A kampány alatt a Killing Floor egy új Aperture Science témájú pályát, illetve ahhoz kötődő achievementeket kapott, az akció viszont nem emiatt, hanem egy krumpli okán vált emlékezetessé. A csapat ugyanis a fegyverboltba berakott egy megvásárolható, ámde 70.000 fontba fájó krumplit (összehasonlításképp: a legdrágább fegyverek árbónusz híján sem kerülnek 4000 fontnál többe a játékban), amit megvéve minden, a szerveren játszó vagy nézelődő játékos egy ritka achievementet kapott (használható játékbeli krumplit viszont nem).

FLINTA A HOLDRÓL

A játékban kezelésbe vehető fegyverek simán a Killing Floor legerősebb elemei, és bár azok zöme azonnal megvehető a beépített boltban, pár kivétel azért van. Egyrészt a Tripwire több fizetős fegyvercsomagot is kiadott: a DLC-k jellemzően spéci, ámde mid-level flintákat adnak a játékhoz, az azokat megvásárló játékosok tehát nem jutnak előnyhöz azok beszerzésével. Van ugyanakkor egy speciális mordály, amihez a játékban kell farmolni: a Zed Eradication Device néven futó energiafegyvert ugyanis csak akkor vehetjük meg, ha a holdbázisos pályán összegyűjtjük annak 16 darabját. A mozgásérzékelővel szerelt szerszám kitűnő a táposabb zedek lelassítására – hátránya viszont, hogy elég drága és perk-független, tehát nem tudjuk egyik kasztot sem fejleszteni a használatával.

Van egy olyan gyanúm, hogy a 15-ös busz ma nem jut majd el a végállomásig.

A dupla pisztoly nem csak ütős, de a Sharpshooter kasztnál rengeteget is sebez!

új módozat is: az Objective néven futó lehetőség egy lényegesen lineárisabb, a Left 4 Dead játékmenetére hajazó modult ad a programhoz. A feladat ekkor a pálya végére való eljutás, amit az út közben felmerülő feladatok megoldásával, és persze a (bizonyos esetekben végtelen számban özönlő) zedek elpucolásával ejthetünk meg. Kellemes váltás ez az öt év alatt lassan teljesen kihajtott hullámalapú hadakozás után, épp ezért kár, hogy jelenleg még csak két hivatalos terep érhető el ebben a módozatban.

Régi hiányosságot pótoltunk a mostani „tesztünkkel", és mindenkit arra bátorítunk, hogy tegyen próbát a játékkal.

FEGYVERORGIA

A fentiek mellett persze az elmúlt öt év nem szűkölködött kisebb változtatásokban sem: az ellenfelektől a kezelőfelületen át a fegyverekig a játék majd minden részéhez hozzányúlt a Tripwire. Teljesen átalakult a HUD (pl. ömlesztett lista helyett végre külön lapokra helyezték az egyes kasztok fegyvereit), új nehézségi szint érkezett a szadista Hell on Earth képében, de kibővült a zedsereg is: a Husk nevű rémség a Patriarchhoz hasonlóan szintén távolsági fegyverekkel támadja csapatunkat.

A kisebb frissítések legfontosabb hozadéka viszont a saját arzenálunk kibővítése, a start óta ugyanis 26 (!) új fegyver került a játékba az ingyenes frissítésekkel. A mordályok zöme jellemzően a kasztok alap- és top fegyverei között helyezkedik el, előnyeik és hátrányaik kiegyensúlyozottak, modelljeik, animációik és hangeffektjeik pedig tökéletesek – komolyan mondom, az UE2 motor hajtotta KF fegyverei simán felveszik a versenyt a Battlefield 4 gyilokszerszámaival is.

Végezetül ott vannak a rendszeres eventek: az év bizonyos szakaszaiban a Tripwire tematikus (nyári, karácsonyi stb.) eseményeket tart a játékban. Ekkor minden ellenfél a témának megfelelő új karaktermodellt kap, a játékban pedig speciális achievementek aktiválódnak, melyek közül egy adott számút elérve a játékosok egy speciális flintát vagy egy különleges skint kapnak a csapattól. Valahogy így kell tűzben tartani a közösséget...

KÖNNYŰ SÉRÜLÉS

A játék tehát jó példája annak, hogy miként hozzunk ki mindent egy fapados multiplayer lövöldéből. Tüskéknek persze a Killing Floor sincs híján, a fennálló problémák viszont közel sem olyan súlyosak, mint egy túlméretes zed. A foghíjas grafikát fentebb már említettem (hiába, az UE2 motor nagyon megöregedett, bár cserébe legalább a gépigény nagyon alacsony), a probléma mondjuk nem is ezzel, hanem inkább pár játékmenetbeli hiányossággal van. Egyrészt a fejlődési fa nagyon kiegyensúlyozatlan: bár minden perk hat szinten át fejlődhet, két szintlépés között rengeteget (pár perk esetén akár hetekig) kell farmolni, hogy egy csillaggal feljebb toljuk a szintünket: az előrehaladás tehát eléggé kiegyenlítetlen, ennek javítása pedig csak az év végén érkező második résztől várható. Ott van ugyanakkor a szólómód is: bár a játéknak van offline módozata, baráti MI nincs a játékban, szóval ekkor egy szál magunkban nézünk farkasszemet a zed hordákkal, akiket tapasztalataim szerint harmadik-negyedik szintű perk alatt Normal szinten is nagyon nehéz legyőzni – a játék tehát kizárólag online módban élvezetes, de ott is inkább csak ismerős arcokkal.

LONDON LAST MINUTE

Egyszerű, adrenalindús, véres, de kifejezetten tartalmas – a Killing Floorban minden benne van, ami egy jó partijátékhoz kell. A Tripwire megjelenés utáni stratégiája példaértékű, a hordamódos hentből ugyanis tényleg mindent kihoztak, amit az UE2 motor keretei engedtek. Több pálya, több fegyver, több ocsmány szörny, és konstans adrenalinpumpa – leárazás esetén ez a játék bizony kötelező vétel!

ÉRTÉKELÉS

Megjelenése óta folyamatosan bővül és javul, az elmúlt években így a Killing Floor a repetitív játékmenet ellenére is az egyik legtartalmasabb kooperatív hentelde lett. Tucatnyi szörny, egy rakás fegyver, eszelős mészárlás és több száz achievement – ideális partijáték!

PRO

A fegyverek száma és kidolgozottsága lehengerlő, a kasztok csapatjátékra ösztönöznek, a csaták frenetikusak, a gépigény pedig nagyon alacsony.

KONTRA

A fegyvereket leszámítva elég visszafogott grafika, csökevényes szólómód, lassú fejlődési rendszer, és Objective pályából sem ártana még pár darab.

85%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/killing-floor

VADÁSZAT ÉS TÁBORTŰZKÉSZÍTÉS

[ÍRTA BATE] Júniusban ismét örülhettek a DayZ tulajdonosok, hiszen 18-án megérkezett a régóta várt 0.45.124426-os frissítés, ami többek között magával hozta a vadászat és a tűzgyújtás lehetőségét. Rovatunk mostani részében ezt a két lehetőséget vesszük egy kicsit tüzetesebben szemügyre.

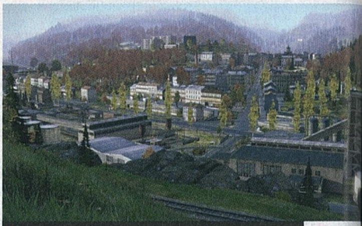
A június közepén kiadott patch persze nem csak a vadászat és a tűzrakás lehetőségét rejtette, hanem kaptunk egy új északi várost (Karmanovka), új fegyvereket (AKM géppisztoly, P1 és Longhorn pisztoly), illetve számos eddig nem látott eszközt és kiegészítőt (ruhák, fáklya, nyílvessző stb.), mi most mégis a címben is említett funkciókra koncentrálunk, hiszen ezek azok a játékelemek, amelyek egészen új ízt kölcsönöznek a DayZ-nek, tovább mélyítve a program túlélős jellegét.

PRÉDÁRA LESVE

A konzervek felkutatása ugyan továbbra sem jelent problémát a játékban, de ha esetleg valaki már unná a házak átkutatását, akkor örömmel jelentjük, hogy a készételek bezsákolását és fogyasztását most már akár a vadászattal és vadhúskóstolgatással is helyettesíthetjük. Ez a módi ugyan a való élethez hasonlóan itt is sokkal macerásabb, mint a konyhaszekrények felforgatása, de higgyétek el, hogy legalább egyszer érdemes a játékban található állatok nyomába eredni. Ha pedig már szóba kerültek a prédák, akkor lássuk is, hogy milyen fajtákat lehet puskavégre kapni! A kínálat jelenleg meglehetősen szűkös, de azért panaszkodni sincs okunk, hiszen a Csernaruszban kószáló kecskék, szarvasmarhák, vaddisznók, szarvasok és nyulak mind-mind elejthetők.

Mivel az állatok mesterséges intelligenciája egyelőre elég kezdetleges, ezért a becserkészésük nem okozhat problémát senkinek, bármilyen lőfegyverrel könnyedén leteríthetők, sőt, ha elég gyorsak vagytok, akkor egy jól irányzott baltacsapással is elintézhetitek az utatokba kerülő jószágokat. A gond csak az, hogy állatok nem teremnek minden bokorban, szóval néha igen sokat kell kutyagolni, mire találtok egyet. Ha biztosra akartok menni, akkor portyázzatok az északi vasútvonal mentén (itt jó eséllyel belefuthattok egy szarvasba vagy egy vaddisznóba), vagy egész egyszerűen látogassatok a térkép nyugati részén fekvő Pustoshkába, ugyanis a városka melletti mezőn garantáltan találhattok néhány mit sem sejtő tehenet. Mielőtt viszont nekiállnátok a négylábúak felkutatásának, mindenképpen szerezzetek magatoknak egy kést (ez lehet konyhai vagy katonai változat is), ugyanis ennek hiányában semmit nem tudtok kezdeni a leterített áldozatokkal.

A vadászat és a tábortűz megjelenésével a túlélés a DayZ-ben egészen új ízt kap, már nem vagyunk rákényszerítve a konzervek hajkurászására.



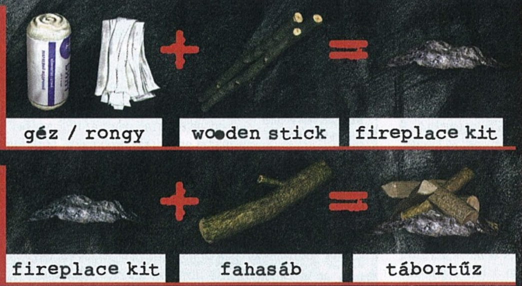
Kaptunk egy új várost is, Karmanovkát, amit Svetlojarskból nyugatra indulva érhettek el.

NYÚZ ÉS FELNÉGYEL

Ha sikerült kilőnötök egy vadat, és még vágószerszám is van nálatok, akkor jöhet a tetem feldolgozása, ami szintén nem atomfizika. Egész egyszerűen a kést kézbe véve meg kell közelíteni az elejtett állatot, és mikor megjelenik a „skin and quarter" opció, akkor csak meg kell nyomni az akciógombot (alapesetben az F billentyű). Ekkor a karakteretek megnyúzza és feldarabolja a prédát, és ha van hely a hátizsákotokban, akkor bepakolja a végterméket, ha pedig nincs, akkor a földön halmozza fel azt. Ez minden esetben több szelet nyers húst és egy jókora bőrdarabot jelent. Utóbbiból akár hátizsák is készíthető, nem kell

TÁBORTŰZKÉSZÍTÉS

Rovatunk e havi részében ugyan részletesen kitértünk a tábortűz elkészítésére, de a biztonság kedvéért álljon itt egy képes útmutató is, hogy mindenki számára világos legyen, miképp lehet lángokat csiholni Csernarusz nem éppen barátságos vidékein.



gyufa

Gyufát szerencsére szinte bárhol találni, arra viszont figyelnetek kell, hogy a szél és az eső kiolthatja a lángját, így védett helyen kell tábortüzet raknotok.

kő

Kőre akkor lesz szükségetek, ha a tábortűznél nemcsak melegedni akartok, hanem húst is sütni. Ugyan keresgéléssel is rábukkanhattok, de célszerűbb rögtön bányászni egyet.

HÚSSÜTÉS HORDOZHATÓ GÁZTŰZHELYEN

gázpalack

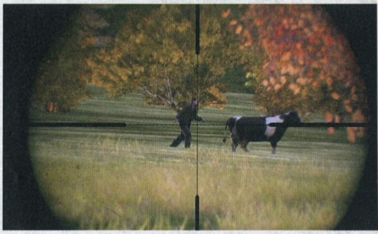
gázégő

serpenyő

hús

A tábortűz összerakása ugyan jó móka, de néha praktikusabb a sokkal gyorsabban felállítható hordozható gáztűzhelyre hagyatkozni, ugyanis az összetevői meglehetősen sűrűn felbukkannak a városokban, és egy ilyen eszköz összeállítása hamarabb abszolválható, mint a favágást és akár bányászást is igénylő tábortűzé.

A tábortűz elkészítése (főleg, ha húst is akarunk sütni benne) egyáltalán nem egyszerű dolog, de az összetevők megszerzése és a megfelelő hely kiválasztása igencsak feldobja az egy ideje kissé kiüresedett játékmenetet.



hozzá más, mint egy kötél (rope) és néhány fadarab (wooden sticks). A bőrt előbb kombinálni kell a kötéllel, így létrejön az improvised courier bag nevű szütyő, és ha ehhez hozzáadjátok a faágakat, akkor máris lesz egy 12 tárhelyes hátizsákotok (improvised backpack).

A bőr mellett pedig ott a hús, ami viszont nyers, és ha ilyen állapotban fogyasztjátok el, akkor annak bizony betegség lesz a vége, szóval ezt nem ajánljuk senkinek. Helyette inkább süssétek meg, így nem kell majd aggódnotok az egészségi állapotok miatt.

MIT SÜTSZ KIS SZŰCS?

Ahhoz, hogy az állatokból kinyert húst meg tudd sütni, szükséged lesz egy hordozható gáztűzhelyre vagy egy tábortűzre – cikkünkben mindkettőre kitérünk, de előbb lássuk az utóbbit, ugyanis ennek megalkotása a macerásabb feladat. Ahhoz, hogy hússütésre is alkalmas tábortüzet tudj összerakni, az alábbi eszközökre lesz mindenképpen szükséged:

- géz vagy rongy
- balta
- csákány
- gyufa

Géz az elsősegélycsomagokban található, rongyot pedig pólók vagy pulcsik széttépésével készíthetek (jobb klikk a ruhadarabra, majd „tear into rags" opció). Gyufát szinte minden városban találni, csak alaposan fel kell forgatni minden egyes házat, és ugyanez vonatkozik a baltára és a csákányra is.

Ha megvannak az említett eszközök, akkor első körben kézbe kell venni a baltát, megközelíteni vele egy fát, majd ha megjelenik a „chop firewood" opció, ezt addig nyomkodni az akciógombbal, míg a fa ki nem dől. Ezt követően a megjelenő hasábokból kettőt tegyél be a hátizsákodba, majd az egyikre húzd rá a baltát, és aprítsd fel fadarabokra (wooden sticks). Ezek és a géz vagy rongy kombinálásával most már létrehozhatod a „fireplace kit" nevű tárgyat, amit egy biztonságosnak ítélt helyen érdemes a földre helyezni. A megmaradt fahasábot kombináld a fireplace kittel, és máris megvan a tábortűzalapod, amit a gyufát kézbe véve és az „ignite" funkciót kiválasztva akár meg is gyújthatsz – viszont még ne tedd, ugyanis a tüzed ebben az állapotban még nem alkalmas a hússütésre!

Ahhoz, hogy a nyers húst meg tudd sütni, szükséged lesz még legalább egy kőre. Ilyet kis szerencsével akár találhatsz is, de ha nem akarod Fortunára bízni magadat, akkor kézbe kell venni egy csákányt, és keresni egy olyan sziklát, amiből követ bányászhatsz. Ez akkor lehetséges, ha a sziklát elérve megjelenik a „mine rock" opció – ilyenkor egy ütést követően máris lesz egy köved. Ezt már csak hozzá kell tenned a meglévő tábortűzhöz, a gyufával fellobbantani a lángokat, és ha ég a tűz, akkor a tűzhely üresen álló tárhelyeibe bepakolható a nyers hús, ami azon nyomban el is kezd sülni. A megfelelő állapot elérése akár percekig is eltarthat, de érdemes folyamatosan figyelni a húsdarabokat, ugyanis ha túl sokáig tartod őket a tűzben, akkor meg is éghetnek, és egy odakozmált szelet elfogyasztása szintén betegséget okozhat.

A „CIVILIZÁLT" MEGOLDÁS

A hússütés másik módja a valamivel modernebb hordozható gáztűzhely összeállítása, amihez a következő tárgyakra lesz szükség:

- gázpalack
- gázégő
- serpenyő vagy lábas

Gázpalackból (gas canister) létezik kicsi és nagy változat; lényegében mindegy, hogy melyiket választjátok, és a gázégőhöz (portable gas stove) hasonlóan ezek is a városok házaiban vagy a szupermarketekben lelhetők fel. A sütéshez szükséges továbbá egy serpenyő vagy lábas, ezeket főleg a sárga téglás házakban, vagy a kétszintes épületsorok konyháiban szedhetitek össze. Ha sikerült összegyűjteni mindent, akkor a gázpalackot rá kell húzni az égőre (fordítva nem működik a dolog), ezzel meglesz a gáztűzhely. Ezt követően a nyers húst be kell pakolni a lábasba vagy a serpenyőbe, majd az edényt ráhelyezni a földre rakott gáztűzhelyre. Ha mindezzel megvagytok, akkor egy jobb klikket követően a „turn on" opcióval bekapcsolható a tűzhely, és elkezd sülni a hús. Ha jobb gombbal rákattintotok az edényre, akkor megnézhetitek a tartalmát is, és itt tudjátok figyelni, hogy megsült-e már a pecsenye. Figyelem: a tábortűzhöz hasonlóan itt is érdemes folyamatosan szemmel tartani az ételt, mert a túlsütésnek ugyanúgy szenesedés lehet a vége!

Ezek hát a vadászat és a hússütés praktikái, és mielőtt még végleg kifutnék a helyből, gyorsan elárulom, hogy a jövő hónapban is érdemes lesz velünk tartanotok, hiszen legközelebb (többek között) a pecázás kerül majd terítékre!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/dayz

DOTALAPOK

ÖTÖDIK RÉSZ: KOMMUNIKÁCIÓ ÉS INFORMÁCIÓGYŰJTÉS

[ÍRTA CHRIS] **Üdvözöljük olvasóinkat DotA 2 rovatunk ötödik részében, amelyben egy olyan bagatellnek tűnő dolgot boncolgatunk, mint a kommunikáció. A témaválasztás azonban ne tévesszen meg senkit: rettentő fontos információkat osztunk most meg veletek!**

Azzal valószínűleg nem mondunk senkinek semmi újat, hogy a megfelelő kommunikáció minden többszereplős játékban dönthet győzelem vagy vereség között. Az olyan viszonylag egyszerű játékokban is, mint amilyen a Battlefield-sorozat, fontos, hogy értesítsük csapatunkat egy ellenséges tank jelenlétéről, egy közeledő helikopterről, vagy az orvlövészek helyzetéről. A győzelemhez sokszor nem elég a szabályok és az apróbb trükkök alapos ismerete, vagy az, hogy mennyire gyors a kezünk. Ha nem vagyunk képesek társainkkal időben és okosan kommunikálni, akkor eleve vesztes helyzetből indulunk. Ez többszörösen igaz az olyan csapatjátékokra, ahol akár egyetlen későn leadott figyelmeztetés is a mérkőzés elvesztéséhez vezethet. Ilyen a DotA 2 is. Nem kell azonban megijedni, hiszen most elmagyarázzuk, hogy melyek a legfontosabb tudnivalók ezzel kapcsolatban, így biztos nem váltok az információhiány áldozataivá.

MULTIPLAYER-ETIKA

Kezdésnek lássuk a legfontosabb szabályokat, amelyek többnyire íratlanok, de betartásuk minden többszereplős játékban erősen javallott! Először is jobb, ha már az elején lenyeled a keserű pirulát: szinte soha nem lesz olyan, hogy minden veled egy csapatban lévő játékos az általad képviselt tudásszinten áll. Tény, hogy minél tapasztaltabb leszel, annál jobban fognak idegesíteni a többiek kezdő mozzanatai, akciói. Valószínűleg találkozol majd olyanokkal, akiknek az lesz az első vagy második mérkőzése, amelyikbe te is beléptél. De ne gyűlöld őket emiatt! Te is voltál kezdő, te is voltál ugyanabban a cipőben, amiben most ők. Próbáld meg inkább tanítani őket, mint leszólni. Legyél velük türelmes és megértő, még az is lehet, hogy dicséretben részesülsz tőlük a meccs végén, ami a profilodon is látszódni fog.

Ha pedig kezdő vagy, ne félj tanácsot kérni! Szólj előre, hogy te most játszol a választott hőssel először, és lehet, hogy nem leszel túl jó abban, amit csinálnod kellene. Hidd el, ha magadra rakod a nagy T-betűs matricát, a többiek sokkal könnyebben elnézik majd a hibáidat. Még az is előfordulhat, hogy segíteni fognak neked a sávodon, és nem hagynak magadra, hogy egyedül küzdj meg két ellenféllel egyszerre. Közhelyesen hangzik, de igaz: egy kevéske udvariassággal és jó szándékkal sokkal többre mész, mint folyamatos anyázással és billentyűzetcsapkodással. Igen, akadnak olyanok, akik nem értenek angolul, nem figyelnek a jelzésekre, nem reagálnak semmire, de ennek ellenére próbálj meg mindig higgadt maradni. Vetkőzd le az előítéleteidet, és igyekezz türelmesen kezelni minden helyzetet. Hidd el, hogy ilyen hozzáállással sokkal jobban fogod élvezni a DotA 2-t!

A kommunikáció – ahogy minden csapatalapú játékban – a DotA 2-ben is nagyon fontos, éppen ezért érdemes jól észbe vésni az itt írtakat!

A magyar verzióban csevegőkorongnak nevezett kommunikációs eszközzel gyorsan figyelmeztethetjük társainkat a közelgő veszélyre, vagy összehangolt támadásokat indíthatunk a segítségével. A korongot a beállítások között teljesen személyre is szabhatjuk, rengeteg lehetőség közül válogathatunk.

HOGYAN KOMMUNIKÁLHATSZ?

A DotA 2-ben többféle módon kommunikálhatunk a társainkkal és az ellenféllel. A legalapvetőbb természetesen a gépelés, azaz a chat, ami az enter lenyomásával érhető el. Fontos tudni, hogy amennyiben shift+entert nyomunk, akkor nemcsak a csapattársakkal, hanem az összes játékossal beszélgethetünk egyszerre; ez akkor lehet hasznos, ha egy kis türelmet szeretnénk kérni, mert mondjuk a barátunk játéka lefagyott. A chatnél persze sokkal gyorsabb és célravezetőbb a beépített hangkommunikációs rendszer használata, amihez persze nem árt egy mikrofon. Azok, akik használtak már valamilyen hang alapú kommunikációs szoftvert (TeamSpeak, Skype, Ventrilo), valószínűleg sejtik, hogyan működik az ilyesmi. A DotA 2-ben a beszélgetéshez csak nyomva kell tartani a G gombot addig, amíg tart a mondandónk. Persze nem árt, ha közös nyelvet beszél a csapat, éppen ezért többnyire angolul megy a társalgás a játékokban, viszont ez nem mindenki számára egyértelmű. Különösen igaz ez akkor, amikor 2-3 játékos egy partiként csatlakozik a játékba, és saját anyanyelvükön beszélgetnek egymással. Ilyenkor kérjük meg őket, hogy

Ha segíted a kezdőket, azzal nem csak őket támogatod, de a csapatodat is, így nagyobb esélyetek lesz a győzelemre.

ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy a Chris által írt DotA 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dota2

SZLENG A DOTA 2-BEN

A legtöbb multis játéknak saját nyelvezete van, amit idővel mi is megtanulhatunk. A több száz rövidítés között azonban nem mindig könnyű eligazodni – a DotA 2 esetében például még a hősök nevét is rövidítik, így érthető, ha egy újonc azt sem tudja, hogy miről beszélnek a társai. Ebben segítünk most egy kicsit, következzenek tehát a legfontosabb rövidítések!

SS/MISS

Valamelyik hős hiányzik a sávjáról. Ezzel a pár betűvel hívhatjuk fel társaink figyelmét arra, hogy az ellenfél hamarosan feltűnhet a térfelükön.

RE

A fentebb említett hős visszatért a sávjára, tehát minden folyhat tovább a szokásos mederben.

B/BACK

Vonulj vissza, menekülj. Ha bárki a csapatból ezt írja, akkor érdemes megfontolni a dolgot, hiszen ő már biztosan lohol visszafelé és nem fog nekünk segíteni.

CARE

A careful szó rövidítése, ami azt jelenti, hogy óvatosan csináljuk azt, amit épp csinálunk.

OOM

Out of mana, azaz kifogytam a manából, nem tudok képességeket ellőni. Ha arra számítunk, hogy majd társunk ennek ellenére is segíteni fog, akkor rosszul gondolkodunk. Mana híján túl sokat nem tud hozzátenni a harchoz.

CD

A CD a cooldown szó rövidítése, ami annyit tesz, hogy egy bizonyos képesség jelenleg nem használható még egy ideig („my ulti was on CD – az ultim nem állt készen" például). Azt, hogy egy képességünket vagy tárgyunkat mikor használhatjuk újra, úgy tudathatjuk társainkkal, hogy alt+bal gombot nyomunk arra a képességünkre vagy tárgyra, amelyiken pörög a számláló. Ilyenkor a chatben megjelenik, hogy mennyi idő van még hátra addig, míg legközelebb elsüthetjük az adott képességet.

GG

Good game, azaz jó játék volt, köszönjük szépen a meccset. Egy udvarias jelzés arra az esetre, ha vége a mérkőzésnek. Illik akkor is mondani, ha számunkra vereséggel végződött az összecsapás.

WP

Well played, azaz dicséret azoknak, akik jól játszottak.

FF

Finish fast, kérés arra vonatkozóan, hogy fejezzük be gyorsan a meccset. Ez tulajdonképpen a feladás jele, ami gyakran azt jelzi, hogy az illető nem kíván tovább védekezni, mert csak az időt húzná vele.

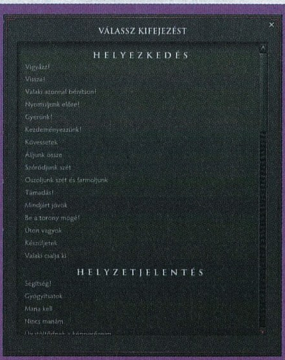
A további rövidítésekért látogassatok el ide:
http://dota2.gamepedia.com/Glossary

beszéljenek angolul, mert így a többiek is megértik, hogy mit szeretnének tőlük. Ha ez sem segít, és továbbra sem hajlandók angolul beszélni, a képernyő bal felső sarkában található menük egyikében lenémíthatjuk az érthetetlenül karattyoló játékosokat – azzal azonban érdemes tisztában lenni, hogy ilyenkor nemcsak a hangjukat némítjuk el, de azt sem látjuk majd, ha írnak valamit a chatre, és ez bizony sokszor hátráltatja a csapatot a győzelem elérésében.

Nagyon gyors és effektív kommunikációs forma a DotA 2-ben az úgynevezett pingelés, a térképen vagy a játéktéren történő figyelmeztető hang- és vizuális jelzés leadása. Pingelni az Alt gomb nyomva tartása mellett lehet, miközben rákattintunk a térkép vagy a játéktér bármely pontjára. A pingelés hatására ilyenkor az adott helyen megjelenik egy feltűnő jelzés, amire majdnem biztosan felkapják a fejüket a társaink. A sima pingelés mellett használhatunk figyelmeztetőt is, aminek hangja és ikonja különbözik az előbb említett formától; ilyenkor nem felkiáltójel, hanem egy X jelenik meg a képernyőn, ami leginkább azt jelenti, hogy „ne csináld azt, amit épp csinálsz". Ahhoz, hogy figyelmeztető pinget küldj, az Alt gomb mellett a Controlt is tartsd lenyomva, és úgy kattints a kívánt területre.

Egy másik érdekes és jópofa kommunikációs forma a térképre történő rajzolás, amivel különféle támadási útvonalakat vagy egyszerűbb taktikákat egyeztethetünk le társainkkal; ehhez csak vidd az egeret a minitérkép fölé, és tartsd lenyomva a Control billentyűt. Ilyenkor lehetőségünk nyílik rajzolni a térképre, amire általában a bemondó is figyelmezteti játékostársainkat (például a „Hé, mi az az irka-firka a térképen?" mondattal). Sajnos előfordul, hogy emiatt obszcén, gyerekes dolgok is megjelennek a képernyőn, de szerencsére ez nem túl népszerű módja a szórakozásnak.

Végül, de nem utolsósorban kommunikálhatunk társainkkal az úgynevezett chat wheel, azaz a csevegőkorong segítségével is; erre előre



A csevegőkorongra szinte bármilyen játékban felmerülő parancsot, utasítást vagy kérést feltehetünk (lásd a képen), de a leghatékonyabb kommunikációs eszköz a saját hangunk. A mikrofon használatát erősen javaslunk minden játékosnak. Beszélgessünk társainkkal, hogy tudják, mikor és mire készülünk!

Minden játékosnak akad egy statisztikákkal teletömött profiloldala, amin az is kiderül, hogy ki melyik hőssel a leghatékonyabb. A jobb alsó sarokban látható zöld ajánlásokat más játékosok adhatják egymásnak, ha barátságosnak, elnézőnek, jó tanítóknak vagy remek vezetőnek tartják a másikat.

definiált üzeneteket rögzíthetünk, amiket játék közben küldhetünk el társainknak. A csevegőkorong előhívásához tartsd lenyomva az Y billentyűt, húzd az egeret a megfelelő irányba, majd engedd fel a gombot. Bár sokan nem tudják, érdekesség, hogy ez a korong teljesen testre szabható, a rajta lévő nyolc üzenet helyére bármilyen kommunikációs frázist, utasítást vagy helyzetjelentést betehetsz; fontos azonban, hogy bármit nem irkálhatsz fel rá, ugyanis az itt megjelenő mondatokat egy listáról válogathatod ki. Hiába is szeretnéd tehát, azzal, hogy „Utálom a macskákat!", nem szemetelheted tele a chatet...

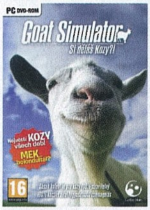
MIRŐL BESZÉLÜNK?

Az ellenfélre mért hatékony, pontosan időzített csapásokhoz, vagy egy-egy torony eredményes védelméhez nem árt, ha folyamatosan kommunikálunk társainkkal – persze az is érthető, ha nem mindig tudunk beszélgetni/chatelni velük. Vannak azonban olyan rendkívül fontos szituációk, melyekre mindig (ismétlem: mindig!) fel kell hívnunk a velünk játszók figyelmét. Ilyen például a miss, a sokszor csak SS-ként rövidített jelzés, amivel azt tudathatjuk társainkkal, hogy a velünk egy sávon lévő ellenséges játékost nem látjuk – ezen információ hiánya halálos lehet a társaink számára. Főleg abban az esetben fontos figyelmeztetni partnereinket, ha a középső sávon játszunk. Itt ugyanis sokkal gyorsabban elérheti az ellenfelünk a kritikus hatodik szintet, és ezt követően elosonhat, hogy az újonnan szerzett ultimate képességével csapjon le a felső vagy alsó sávokon mit sem sejtő pajtásainkra. Éppen ezért, ha nem látjuk az ellenfelet, azonnal értesítsük erről a társainkat! Ehhez használhatjuk a fent említett kommunikációs eszközök bármelyikét (chat, voice chat, csevegőkorong), vagy akár a képernyő tetején lévő játékosikonokra Control+bal gombbal klikkelve is jelezhetjük, hogy XY hős hiányzik a sávjáról; ha pedig újra meglátjuk, akkor az alt+control+bal egérgomb kattintással tudathatjuk mindenkivel, hogy visszatért a helyére.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dota

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



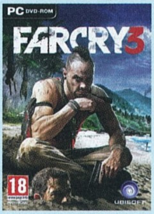
GOAT SIMULATOR Kecske és káposzta, farkas nélkül

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **Coffe Stain Studios**

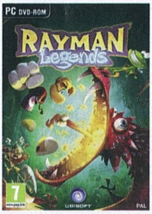
A Goat Simulator nem éppen az a játék, amit mindenkinek meleg szívvel ajánlunk. Az alapötlete nem több annál, mint hogy az ember egy kecskét irányít egy bugokkal teli virtuális világban, és minél nagyobb rombolást visz véghez, annál több pontot ér el. Kecskénk képes öklelni, nyalni, futni, esni, és persze halhatatlan, szóval akár egy kamion elé is vethetjük magunkat, akkor sem lesz semmi bajunk. És hogy mindebben mi a szórakoztató? Nos, olvassátok el az iménti mondatot újra, csak épp mosollyal az arcotokon, és ez a kérdés azonnal megválaszolásra kerül. A Goat Simulator egy komolyan nem vehető ökörség, mely viszont kiváló kihívásrendszerének hála hosszú időre is le tudja kötni a vicces furcsaságokra vevő játékosokat. Ráadásul, míg a Steamen egy vagyont kell fizetnünk érte, addig a dobozos kiadás mindössze 1.990 forintba kerül, ami nevetségesen alacsony, pláne, ha vetünk egy pillantást a mindent felülmúló dobozképre. Mekk vagytok már elégedve, vagy kell még egy kis káposzta a vásárláshoz?

Trópusi vakáció FAR CRY 3

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**



Képzeljétek el, hogy a barátaitokkal kirándultok, amikor egy eszelős rabszolga-kereskedő banda kezei közé kerültök! Mit tesztek? Én tudom, hogy magam alá vizelek, zokogok, a macskám nevét motyogom, és szép lassan megadom magam a teremtőm hívásának, de szerencsére nem mindenki olyan csirke, mint én. Jason Brody például a helyi ellenállócsoporthoz csatlakozva szabályosan irtani kezdi a kalózokat, és miközben a gyönyörű trópusi erdőséget egyre vörösebbre színezi ellenségei vérével, néha megáll vadászni, autókázni vagy épp haverkodni a bennszülöttekkel. A Far Cry 3 tehát nagyjából olyan, mint egy drogokkal felturbózott, fegyveres nyaralás: az ember eleinte hajlamos túl komolyan venni az egészet, ám ahogy egyre erősebb és tapasztaltabb szociopata válik belőle, úgy tanulja meg élvezni a dzsungel erőszakos törvényeit. A Far Cry 3 kétségkívül a 2012-es év legjobb FPS-e volt, mely ma is megállja a helyét, és mindenkinek érdemes tennie vele egy próbát. Főleg ilyen nevetségesen alacsony áron.



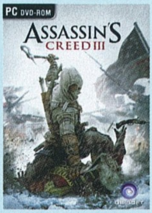
RAYMAN LEGENDS Legendás ugrálás

ÉRTÉKELÉS **94%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montpellier**

Rayman a játékvilág egyik legfurcsább szerzete: az még hagyján, hogy csórikámnak nincsenek se karjai, se lábszárai, de még normálisan beszélni sem tud, csak halandzsázni – igaz, mentségére szól, hogy a saját világában a sok blabla valódi mondatokat alkot. A '90-es évek első felének platformer-lázában fogant Rayman máig közkedvelt figura, aki ugyan nehezen vette a harmadik dimenzió kihívásait, a sík térbe visszatérve viszont évről-évre jobb és jobb játékokkal kényezteti rajongóit. Ilyen alkotás a kedvességéről és csodaszép, kézzel rajzolt grafikájáról híressé vált Rayman Legends is: egy 2D-s ugrabugra, közepesen magas kihívással, kiváló pályatervezéssel, túlzások nélküli, ám hatásos humorral és gyerekbarát történettel, amit vizuális gegek közvetítésében ismerhetnek meg a játékosok. Gyerekeknek kiváló ajándék a Rayman Legends, de felnőtt fejjel is érdemes beruházni rá, főleg, ha szeretjük ezt a manapság sajnos kissé elhanyagolt, örök érvényű játékműfajt. És még jó olcsó is, hurrá-hurrá!

Amerikából jöttem ASSASSIN'S CREED III

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**



Amerika történelme nemcsak játék és hamburger: a világ vezető szuperhatalma háromszáz éve súlyos árat fizetett a függetlenségéért, hisz nem elég, hogy össze kellett rúgnia a port az addig gyarmattartó Brit Birodalommal, de rengeteg férfi, nő és gyerek életének feláldozása szükségeltetett hozzá, hogy ma is önálló, erős nemzetként beszélhessünk róla. És persze a függetlenségi háború megnyerését a gonosz Templomos rend tagjai is megnehezítették, akik egyre több gyanútlan őrültet küldtek az angolok soraiba, hogy a jó és feddhetetlen, ám mindig csuklyában járó asszasszinoknak legyen kiket lekaszabolniuk. Milyen szép is a történelem! Az Assassin's Creed III persze ezúttal is fiktív elemeket mos össze a valós eseményekkel, így a játékból nem érdemes felkészülni egy államvizsgára, viszont ha szereted Amerika véráztatta múltját, kedvelni fogod a játék hitelesen újraalkotott helyszíneit és küldetéseit. A sztorit sajnos nem, mert az AC3-ban az szinte nem létezik, ám az alacsony ár kárpótolhat.

WORLD OF WARCRAFT BATTLECHEST Egy csomagnyi kaland

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Blizzard** FEJLESZTŐ **Blizzard**

2004 őszén megjelent egy játék, ami teljesen átalakította az addigi videojáték-ipart. A World of Warcraft nemcsak azt bizonyította be, hogy az MMO-kkal igenis lehet vagyonokat kaszálni, de egy újfajta üzleti stratégiát is megteremtett, melynek azóta is a Blizzard az egyedüli szakszerű művelője. Arról van szó, hogy a kiadott termék sosem lesz kész, hanem évente-kétévente teljes átalakításon esik át, hogy egy-egy új kiegészítő kiadásával az épp aktuális igényeknek megfelelőre formálják a produktumot a fejlesztők. A WoW-ot bepótolni éppen ezért felér egy kisebb életcéllal, ám szerencsére a Blizzard nem állja utunkat, ha efféle botorságra vállalkozunk, magánéletünket, barátnőnket, kedvenceinket és munkahelyünket feláldozva Azeroth birodalmáért. A World of Warcraft: Battlechestben minden korábbi kiegészítő megtalálható, leszámítva a Mists of Pandariát. Az eddig kiadott három expanzió, valamint a WoW alapjáték már önmagukban is több száz óra szórakozást ígérnek. Persze a havidíjat így is ki kell csengetni…

VEDD MEG A JÁTÉKOKAT A PC GURU WEBSHOPBAN!

Májusban elstartolt a PC Guru Webshopja, ahol a rovatban szereplő játékok mindegyikét megveheted: böngészd át a folyamatosan bővülő kínálatunkat! http://shop.pcguru.hu

TEREP 2

[ÍRTA WILSON] **Nem játéknak szánták, mégis a magyar játékfejlesztés egyik legendája lett belőle. A sárban való dagonyázás szimulátora, a Sprintires megjelenésének apropóján visszaemlékezünk a Terep 2-re, amely már 17 éve tudta azt, amit még ma is csak kevesen.**

Techdemóból teljes értékű játékot csinálni nem új találmány, és még csak annyira ritkaságszámba sem megy. Példát akár a közelmúltból is találhatunk: az Unreal Engine harmadik generációjának első technológiai demója egy olyan neogótikus terepet mutatott be, amely pár esztendővel később már a Gears of War 3 helyszíneként vált ismertté. Persze nem mindenkinek adódik meg az a szerencse, hogy a vázlatából, ötletéből valami más is szülessen. Talán mára már a legtöbben elfelejtették, de pár éve még volt egy Project Offsetnek hívott kezdeményezés, amit sokan úgy vártak, mint a messiást, mivel úgy nézett ki, mint előtte és utána semmi. Fantasyvilág még sose volt annyira szép, mint az övé, az esetenként a renderfilmek színvonalát is elérő ábrázolásmód mögött pedig egy tényleg zseniális motor és egy ambiciózus csapat dolgozott, és még a támogatásukkal se volt gond, hiszen a fejlesztést maga az Intel karolta fel. Teltek az évek, rettentő lassan, de csordogáltak az új látnivalók, aztán előbb a lelkesedés, majd a piac dőlt be, így az Offsetből végül nem lett semmi, bár a motor a kategóriákkal rondább MMOFPS-ben, a Firefallban élt tovább. És valami ilyesmi történt minden idők egyik leglegendásabb magyar játékával is, ami tulajdonképpen sohasem volt játék.

A házi pályák népszerűsége robbanásszerűen terjedt az akkor még fiatalkorú hazai interneten: a Terep 2 az egyik első magyar modolható játék volt.

SÁRDAGONYA

Hogyan lehetséges ez az ellentmondás? Úgy, hogy a Terep 2 techdemó volt, és nem bolti forgalmazásra szánt, funkciókkal, tartalommal rendelkező szoftver. Igazából a neve sem ez volt, valójában Deformersnek hívták, de az indításhoz szükséges .exe fájl Terep2 néven futott, a nép pedig mindig is így hivatkozott rá, és még ennyi év távlatából is emberek ezreinek csillan fel a szeme a hallatán. Pedig kifejezetten régen, 1997-ben jelent meg, alig 2 megabyte-ban kínálva egy olyan élményt, amit azóta csak nagyon kevés utódja / lélektani folytatása tudott megadni: ebben a hónapban pont van egy ilyen, a Sprintires, aminek még a fejlesztési históriája is passzol, hiszen eredetileg az is techdemó volt.

A játék beszerzése nem jelenthet problémát, mind a mai napig oldalak százairól tölthető le.

A kettő között viszont nem csupán években lehet mérni a különbséget, de emberszámban is: a Terep 2-t gyakorlatilag egyetlen ember (nevezzük programozóistennek), Nagyméthé Dénes rakta össze, azért, hogy tökéletesítse az általa megálmodott, százszázalékosan valós fizikai modellt. Bár ez a kifejezés manapság kifejezetten súlytalan (hiszen elvárássá, alapvető funkcióvá vált a műfajban), akkoriban még teljesen előremutató volt: a kor ultralineáris, a valósággal minimális kapcsolatot ápoló autós játékaival szemben a Terep 2-ben nem lehetett csak úgy rátaposni a gázpedálra, nem törődve semmivel, a vezethető terepjáró ugyanis pontosan úgy működött, mint egy terepjáró.

NEWTONNAK IS TETSZENE

Mit jelentett ez a gyakorlatban? Gyorsulási és lassulási erőket, súrlódást és persze deformációt. A terepviszonyokhoz igazodó kasztni, a besüppedő, elakadó kerekek, a jobbra-balra kilengő alváz, a nyomástól összepréselődő lengéscsillapítók, a járgányra nehezedő erők függvényében mozgó súlypont mind-mind olyan elem, amivel manapság is csak a keményvonalas szimulátorokban találkozni – a 90-es évek közepén ez egyenesen csodaszámba ment, ahogy az ütésektől benyomódó kasztni, a megbicsakló tengely is.

Pedig tartalom a Terep 2-ben nem volt: a „pálya” egy teljesen szabadon bejárható, korlátokkal, mesterséges akadályokkal nem rendelkező terep volt, sáros, vizes, dimbes-dombos vidékekkel, bármiféle szabály, vagy épp mesterséges intelligenciával rendelkező opponensek, versenysorozatok, vagy bármi olyan elem nélkül, amitől játék egy játék – de ez nem is annak készült, csak egy technológiai demónak. Végül mégis legenda és ugródeszka is lett belőle, hiszen a Terep 2 négy esztendővel később, az akkoriban még meglehetősen komoly szereplőnek számító Codemasters támogatásának hála egy tartalmas, az elődje fizikáját tökéletesítő, a hazai játékfejlesztés megítélését jelentősen megerősítő 1NSANE-ben élt tovább. Ráadásul már 17 évvel ezelőtt megágyazott a modkészítésnek: az autók festése és maga a terep is egyszerű, PCX-formátumú képfájlokat használt, így igazi közösség szerveződött köré, akik több tucat pályával, majd felhasználóbarát szerkesztőprogrammal is előálltak, így a Terep 2 végül jelentősen túlnőtte korlátait.

Habár az Invictus Gamesnek azóta nyoma veszett, Nagyméthé tehetségéről nem felejtkezett el a világ: neve legutóbb pont annál a Driver: San Franciscónál bukkant fel, amely többek között a zseniális, az izomautók viselkedését tökéletesen visszaadó fizikájának hála hozta vissza a sírból a sorozatot, és mit ad isten, ennek létrehozásáért pont honfitársunk felelt. Csak remélni tudjuk, hogy azóta is a Reflections csapatát erősíti, hiszen ilyen életművel pont ilyen méltó helyet érdemel!

ADATOK

KIADÓ
Nagyméthé Dénes

FEJLESZTŐ
Nagyméthé Dénes

KIADÁS ÉVE
1997

PLATFORMOK
MS-DOS

KELL EGY HŐS

[ÍRTA **WILSON**] ***Bár maga a téma nem új, a Ubisoft-botrány árnyékában mégis mindennél aktuálisabb a videojáték-készítés egyik piszkos foltjával, a nemek, a vallások és az egyéb érzékeny témák ábrázolásának problémájával foglalkozni, hiszen hiába hirdeti magáról előszeretettel az ipar, hogy mennyire nyitott, a valóság egészen mást mutat.***

Június 9-e nem úgy fog bevonulni a legmonumentálisabb, most már 9000 ezer főnél (!) is többet foglalkoztató videojáték-gyártó emlékkönyvébe, mint a nap, mikor egy kifejezetten erős konferenciával és kínálattal nyerték meg maguknak az E3 közönségét, hanem úgy, mint a nap, mikor egy, a nyitottságát és széles látókörét még az egyes játékainak nyitóképernyőjén is hirdető kiadóról kiderült, hogy valójában nem is annyira toleránsak és őszinték. A szóvivőik például egészen biztosan nem. A botrány a legújabb Assassin's Creed-játék, a Unity bemutatását követően robbant ki. A sorozat történetében ez az első olyan epizód, mikor nem csupán egy, de tulajdonképpen három másik főszereplője is van az aktuális résznek – és a csapat mindegyik tagja férfi.

A bajokat csak tetézte, hogy a gyors szerecsenmosdatás nem sült el túl jól: a Ubisoft először az erőforrások hiányára hivatkozott a hímsovinizmus vádjának tagadása közben, azt állítva, hogy egy női szereplő létrehozásához több ezer órányi utómunkára lenne szükség, és erre egész egyszerűen nem volt idő és lehetőség. Ezt még egy egykori, magas szinten dolgozó AC-fejlesztő is megcáfolta, kiszámolva, hogy maximum kétnapnyi extra munkát jelentene egy női főhős létrehozása, de józan paraszti ésszel sem áll meg a lábán az indoklás, hiszen egy olyan játékról van szó, amin szó szerint több ezer ember dolgozik, méghozzá évek óta. Másnap már a Unity kreatív főnöke is próbálta a tüzet oltani, aki valósággal letagadta a fenti érvelést, és az egészet inkább a főhős képességeire vezette vissza, azt állítva, hogy Arno ugyan testre szabható, de egy nemátalakítás szembemenne azokkal az ötletekkel, amely mentén felépítették a személyiségét. Hogy ezek az érvelések mennyire sántítanak, azt az AC-család története is kiválóan alátámasztja: ugye mindenki emlékszik a tavaly PC-re is kiadott AC Liberation HD-ra, ahol mit ad isten, nő volt a főszereplő, karakteranimációit ráadásul férfi elődjétől kapta meg, szinte változatlan formában?

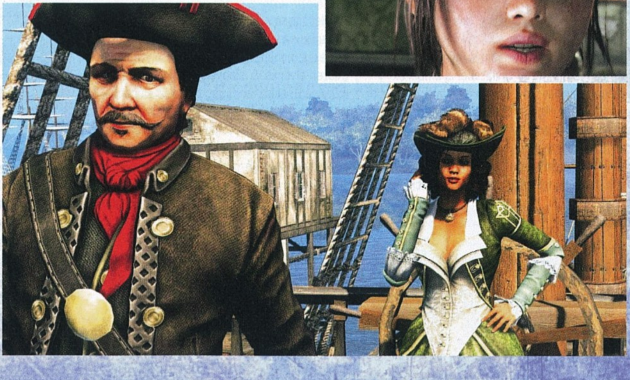
Ha manapság úgy érzed, hogy újra és újra ugyanazt a játékot játszod végig, az nem a véletlen műve.

AZ ELTITKOLT MÚLT

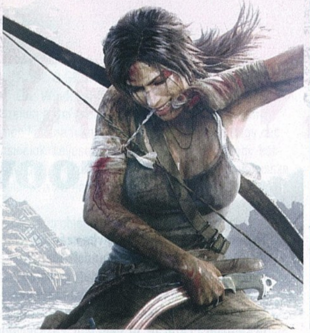
A Ubisoft és a videojáték-ipar történetében nem ez az első eset, hogy ilyen, vagy ehhez hasonló botrányok robbantak ki egy-egy érzékeny téma kapcsán, bár azért fontos kiemelni, hogy pont a francia játékgyár volt az, amely példaértékűen dolgozta fel a rabszolgatartás témáját az AC Liberationben. Erre például a Firaxis a Civilization IV-motor hajtotta Colonizationben nem volt hajlandó, úgy felejtkezve el a kolonizáció történetének egyik legfontosabb és legsötétebb foltjáról, mintha az sohasem létezett volna.

Ez a vaskalapos, „ha nem látom, nem is létezik" hozzáállás a videojáték-készítés egyik nagy, és mind a mai napig megoldatlan problémája: manapság egyetlen más olyan média sincs, amely ennyire elzárkózna a diverzifikációtól. A fogalom a pénzügyi világban a portfólió bővítését jelenti, a mi olvasatunkban pedig egy olyan magatartást / hozzáállást, melynek célja, hogy a lehető legtöbb téma kerüljön feldolgozásra, egy adott motívumra való koncentrálás helyett. Sajnos ennek jelenleg még nyoma sincs: elég csak megnézni az elmúlt, és az elkövetkezendő pár év videojátékait kizárólag a főhősökre koncentrálva, és látható, hogy ha tripla-A kategóriás, nagy költségvetésű játékról van szó, akkor szinte minden esetben egy a 30-as éveiben járó, rövid hajú vagy szinte teljesen kopasz, és szinte kizárólagosan fehér bőrű fickót kell irányítani. Amikor a Gears of War volt a sztár, mindenki nevetségesen túlgyúrt, anatómiailag is teljesen hibádzó páncélos katonát gyártott; a Mass Effect megjelenésekor mindenki kopasz, macsó férfiakat választott főhősnek; az Uncharted kiadását követően az összes fejlesztő ultralaza, minden helyzetet elviccelő mókamestert kezdett faragni. Az pedig már egyenesen nevetséges volt, mikor a GTA IV főhőse, Niko az egyik percben még arról kesergett, hogy őt mindenki kihasználja, és valójában nem egy szörnyeteg, hogy aztán a következő fejezetben civilek, gengszterek és rendőrök százait mészárolja le homlokráncolás nélkül.

A Last of Us egyik főszereplője, Ellie minden idők egyik leghihetőbben, legemberibben viselkedő karaktere.



Aveline azon kevés női karakterek egyike, akik kiérdemelték a főszerepet: az egész játék róla, és a kalandjairól szólt.



ZÁRKÓZOTT KOMPÁNIA

Nem arról van persze szó, hogy minden főszereplő legyen pattanásos tinédzser (tulajdonképpen a célközönség), kiöregedett veterán vagy pocakos képregény-rajongó, de napjaink videojátékaiban elsősorban nem emberek állnak a történet élén, hanem sablonideálok, egyéniség, karakter és egyedi motívumok nélkül. És ez minden szempontból rossz: egy kaptafára készülnek a játékok, a történeteknek nincs mondanivalója, ereje, minden csak vékony csomagolásként funkcionál, amibe el lehet bújtatni a pár szóval leírható játékmenetet. Miért nincsenek átlagemberek, miért kell éveket, évtizedeket várni egy olyan játékra, ahol a túlélés a túlélésről szól, és nem arról, hogy hány élőholtat / szörnyet kell még elpusztítani a továbbjutásért (The Last of Us)? Miért kell oda nem illő akcióelemek közé suvasztani olyan érzékeny témákat, mint a zaklatás (Beyond)? Miért abból van a botrány, hogy szexuális támadást kell elviselnie egy női főszereplőnek, ahelyett, hogy azt firtatnánk: ez a téma miért nem szerepelt még egyetlen más játékban sem (Tomb Raider)?

Ha a filmeknek, sorozatoknak és könyveknek megy, akkor a játékoknak miért nem? Pedig lehet példát hozni az utóbbiból is – a tavalyi év egyik legjobbja, az egy ember által megálmodott Papers Please úgy mutatta be egy diktatúra elnyomását, hogy ahhoz nem használt fegyvereket, tömegmészárlást vagy egyéb sokkoló jeleneteket, mégis hatásosabb, húsba vágóbb volt, mint bármi előtte. Témából egészen biztos nincs hiány, ahogy erre vágyó, a pénztárcájával is erre szavazó érdeklődőből sem. És hogy tényleg van érdeklődés ez iránt, azt tökéletesen példázza az Assassin's Creed Unityval kapcsolatos botrány mértéke.

Botrányok és a politikai korrektség, na meg az életkor-besorolási követelmények miatti meghunyászkodásból kevesebbre lenne szükség, bátrabb, érdekesebb témaválasztásra viszont ennél sokkal többre. Rengeteg olyan, más médiák által kiválóan feldolgozott, érzékeny téma van, mely megérdemelne egy-egy videojátékot is: a számtalan afrikai polgárháború, a Dél-Afrika történelmét megbélyegző apartheid, a kínai kommunista mozgalom felemelkedése, és persze az olyan modern háborúk, mint Irak vagy Afganisztán – a Medal of Honor vérgőzös hollywoodi ólomcsatája nem az a típusú feldolgozás, amely hiányzott a világból. Irak már csak azért is aktuális példa, mert mikor lett volna valaki, aki feldolgozza a második öbölháború egyik legvéresebb ütközetét, Falludzsa ostromát, akkora botrány kerekedett, amely nem csupán a játék kiadóját késztette meghátrálásra, de tulajdonképpen meg is pecsételte az ötlettel előálló stúdió sorsát. A prűdség, a tömegek kielégítése valamiért mindig elsőbbséget élvez – itt lenne az ideje, hogy ugyanez az önkifejezésről, a művészetről is elmondható legyen.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

NARUTO

➲ Hali, kedves PC Guru!
Nem túl régen egyik haverommal játszottunk a Full Bursttel, és egy fontos kérdésünk merült fel: az Orochimaru módos Kabutó és az Edo tensei Itachi is azokhoz a karakterekhez tartoznak, akik a kiegészített kiadásban jelentek meg új karakterként. A kérdésünk a következő: hol lehet feloldani/megtalálni őket? Már harmadjára kezdtünk új játékot (úgy, hogy az eddig megszerzett pontjaink mind eltűntek), de még mindig nem találtunk rájuk. A segítségeteket előre is köszönjük.
➲ **PIXEL**

Nem ismerem a játékot, így csak egy fórumbejegyzésre tudok hagyatkozni, ahol azt írják, hogy az Itachi és Sasuke vs Kabuto fejezet feloldásához a Hokage Mansionnél Gekomatsu, a béka ad egy küldetést (chakra shard gyűjtés), ezt kell lenyomni, és ha eléred az 5000-t (gondolom az iménti matériából), megkapod a Sasuke-missziókat. Sage Kabuto feloldásához pedig 1,6 millió ryo begyűjtése a cél. Remélem, tudtam segíteni...

METRO 2033

➲ Kedves PC Guru!
Gondom akadt a Metro 2033-mal, mert nem érzékeli a játék (sehol) az egeret. Igazából csak ennyi a probléma. Előre is köszönöm a választ!

Tisztelettel: ➲ **B. PÉTER**

Úgy sejtem ez lesz a megoldás: a Metro ikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és „A képernyő méretezésének letiltása nagy DPI beállítás esetén" elé tegyél pipát.

DIABLO 2

➲ Mi lenne jobb olvasmány az unalmas repülőúton, mint a Guru legújabb száma? Ezzel a gondolattal a fejemben vettem meg az újságot a reptéri újságosnál. Izraelbe repültünk, az út nagyjából 3 és fél óra volt, ezt pedig unatkozással nem jó tölteni, ezért egész úton a Gurut olvastam. Nem is csalódtam: gyorsan elrepült az út (érted, elrepült...). Ennek örömére még egy képet is csináltam. És egy kérdés, amit azért nem a játékmentőövbe írtam, mert 1. ha már írtam egy levelet inkább abba írom, 2. nem biztos, hogy a játék a hibás. Történetesen a Diablo 2-ben az első küldetést csinálom, amikor ki kell üríteni a barlangot. Azt írja ki, hogy egy szörny maradt, de már ötször tüzetesen átvizsgáltam az egészet, és nem találom az utolsó szörnyet. Ez egy bug, vagy csak én vagyok béna? Előre is köszönöm válaszotokat. ➲ **X**

Tudom, hogy nem a Mentőövbe szántad, de látod mégiscsak nálam landolt (érted, landolt...) a levél. Köszi a képet, és külön öröm, hogy nem valami bulvárral szennyezted a légteret, hanem minket választottál. A problémára rátérve, ez nem bug. Egyszerűen arról van szó, hogy valahol futni hagytál egy kis Bukottat, és ez a genyó valószínű, hogy a már felderített részben elbújt egy sarokban... A későbbiekben is figyelni kell rá, hogy a csatából elmenekülő egyedeket üldözd és vadászd le, különben így jársz, azaz lehet az elejétől kezdve átfésülni az egészet (és tanácsos a halottakat feltámasztó sámánokkal kezdeni a szörnyirtást...).

MASS EFFECT 3

➲ Üdvözlet!
Az első kérdésem, hogy a Mass Effect 3 (v.1.6) legvégén hogyan érhető el az, hogy Shepard életben maradjon? A második pedig az, hogy mivel a béta magyarítás már elérhető pár hete, van-e infó arról, hogyan szuperál a gyakorlatban? A választ előre is köszönöm! ➲ **AMON**

4000 Effective Military Strengthnél több kell, plusz a végén a szintetikus életformák kiirtása (piros – Destruction befejezés) választás, hogy Shepard fellélegezzen a záró képsorokban. A magyarításról a visszajelzések nem rosszak, sőt, kiválóan szuperál, csak kisebb helyesírási hibákat kell még korrigálni.

MASS EFFECT TRILOGY

➲ Üdv!
A fentebb említett játékokkal van problémám, pontosabban a Mass Effect 3. részével. Aktiváltam az Originen a Trilogyt, és bedobta a könyvtáramba mindhárom részt, de mikor el akarom indítani, a 3. rész feldob egy EA ablakot, és azt kéri, hogy aktiváljam a terméket. Mi baja lehet? Esetleg valami kódot kell, hogy kapjak valahonnan? Nagyon zavaró, hogy nem tudok játszani, pedig nagyon érdekelt a multiplayer. Esetleg ez egy bug? Mit lehet tenni ilyenkor? A Mass Effect 2 is szórakozik. Amikor elindítom, a Játék gomb elhalványodik, jelezve, hogy elindítottam a játékot, de pár pillanat múlva megint elérhető, és nem indul el a játék. Nem találtam megoldást erre, van esetleg valami patch ez ellen? Előre is köszönöm a segítséget!

Azt hiszem a Trilogy esetében a 3. részt ajánlott nem a lemezről telepíteni, hanem az Originen (a regisztráció már úgyis megtörtént, mint írod...) keresztül kellene letölteni, mert pontosan akkor jelentkezik ez a hibaüzenet. Legalábbis külföldi oldalak ilyen tapasztalatokról számoltak be. Az ME 2 esetében pedig keresd meg a Mass Effect 2 főkönyvtárán belül a Binaries mappát, és ott a MassEffect2.exe fájlt nevezd át MassEffect2Launcher.exe-re, illetve a ME2Game.exe-t szintén átnevezéssel MassEffect2.exe-re tessék átváltoztatni.

SNIPER ELITE V2

➲ Sziasztok!
A Sniper Elite V2-vel (steames) van problémám, mégpedig mikor elindítom a játékot, olyan grafikai beállítások mellett indul el, amit a monitorom nem nagyon akar elfogadni (szokásos üzenet: „out of range 91.1kHz/85Hz"). Az a kérdésem, hogy be lehet-e valahol állítani a megfelelő felbontást a játék elindítása előtt? Válaszotokat előre is köszönöm:
➲ **LOACHLAN**

Talán működik az egyszerűbb megoldás, tehát amikor elsötétül a képernyő, és jön az out of range üzenet, nyomj ALT+Entert, ezzel átváltasz ablakos megjelenítésre, ha van kép, akkor pedig tudsz olyan felbontást/frissítési frekvenciát választani, amit a monitorod is támogat. Amennyiben a fenti dolog nem jön össze, akkor a Steam kliensben jobb egérgomb a Sniperen, Tulajdonságok, és az Indítási opciók beállítására tessék kattintani az Általános fülön, majd beírni, hogy „-60Hz" (idézőjelek nélkül). OK-t nyomsz, és legközelebb már vélhetően rendben indul.

OBLIVION

➲ Kedves Tika!
A fent említett játékkal kapcsolatban van három kérdésem:
1. Tudsz küldeni linket magyarosításhoz? Mert egyet már letöltöttem (valami MorroHUN-os volt), de az úgy sz*r ahogy van, mert csak a menü szövegét rakja magyarra, és azt se mindet, tehát felesleges. Bár lehet csak patchelni kellene.
2. Mivel nekem az Oblivion az első TES játékom, tudnál útmutatót adni, hogy milyen fajjal, csillagjegygyel, képességgel stb... érdemes elkezdeni és játszani a játékot, ha egy „harci" varázslót szeretnék?
3. Nem tudod arra a megoldást, hogy mért van az, hogy pl. az elején a királynak nincs hangja, és mikor többen is küzdenek, akkor ilyen félig recsegős hangja van az egésznek, és nem túl kellemes...

A választ előre is köszönöm: ➲ **DÁVID**

1. Nem lehet, hanem biztos, hogy patchelni kellene. A magyarításnak egyébként semmi baja, csak a telepítési útmutatót tessék pontosan követni: http://tinyurl.com/yd3g6hs, http://tinyurl.com/l9re2pg
2. Az online felületünkön Grath írt egy részletes, remek útmutatót, pontosan a kezdetekről, (csillagjegyek, karakterkészí-

tés etc.): http://tinyurl.com/mq96d8u
3. Gyanítom, hogy a rosszul feltelepített magyarítás okozta ezt – legalábbis épp ilyen tünetekről számolnak be, akik nem olvasták el a telepítési útmutatót...

BLITZKRIEG 2

➲ Kedves PC Guru!
A minap hála istennek végre sikerült megvennem a Blitzkrieg 2 játékot. Nos, ez ideáig szép, de van egy kis probléma. Amikor feltelepítettem és el akartam indítani, valamit fel akart még tenni a gépre, és ezért újra kellett indítani. Aztán újraindult, és az a hibaüzenet fogadott, hogy a játék bővítménye nem kompatibilis az operációs rendszerrel. Mit tegyek (az op. rendszerem Windows 7 Ultimate)? Válaszotokat előre is köszönöm.

Elvileg csak a legújabb Starforce driver (másolásvédelem) kell a Win7-hez, hogy a Blitzkrieg 2 működjön. A http://tinyurl.com/m47mb linkről letöltöd, kicsomagolod, és a kapott .exe fájlt rendszergazdaként EGYSZER lefuttatod (jobb egérgomb az exe-n, Futtatás rendszergazdaként), és kész. Ne aggódj, ha nem kér újraindítást, vagy látszólag alig történik valami, ez ilyen, és azért szabad csak egyszer lefuttatni, mert ugyanez az uninstall is, tehát másodszorra törli magát.

BATTLEFIELD 3

➲ Sziasztok!
A Battlefield 3-mal kapcsolatban van problémám. Régen sokat toltam, jól futott, aztán egy fél évig hozzá sem nyúltam. Most vettem elő újra, ám lehetetlen játszani vele. Eleinte folyton kidobott pár perc után a meccsekről a Punkbusterre hivatkozva. Most már viszont egy meccset se indíthatok el, mert feljön egy kis ablak, hogy „töltsem le a legfrissebb browser plugint". Vagy tíz alkalommal letöltöttem és felraktam, mégse tudok vele játszani, mert újra és újra ezt dobja fel. Újratelepítéshez a legvégső megoldásként folyamodnék, mert az én internetemmel nagyon sok idő letölteni a rengeteg frissítést (a játék eredeti, lemezes, mégis óriási adatmennyiséget szed le). Köszönöm a segítséget!
➲ EGY LEKVÁROS CSIRKE

Próbálj meg egy másik böngészőt alapértelmezetté tenni, hogy abból induljon a battlelog (Internet Explorer ajánlott), illetve az aktuális böngészőben a gyorsítótár (cache) kiürítése, előzmények és sütik (cookie) törlése is helyreránthatja a dolgot.

Ami a másik problémát illeti: a BF3 mappájában a Redist mappából futtasd a pbsetup.exe-t, válaszd ki az Add a Game-nél a BF3-t, majd Check for updates, és akkor már a Punkbuster sem rugdos ki.

BORDERLANDS 2, VAN HELSING

➲ Szia, Tika!
Sajnos ismét a segítségedet szeretném kérni, ugyanis van pár gondom a fent említett két játékkal. Most újítottam gépet, hogy fusson a Watch Dogs, viszont a Borderlands 2 néha játszhatatlanul durva fps dropokat produkál. Az új gépem:
Alaplap: MSI H87M-G43
Processzor: Intel Core i3-4130 3,4 GHz
VGA: GeForce GTX 660 2 GB OC
RAM: 8 GB DDR 3
OS: Windows 8.1 Pro
Ezeken a GeForce Experience szerint is maximumon kellene futnia, de igazából mindegy, hogy mit csinálok, teljesen véletlenszerű helyeken egy-két-három másodpercre lemegy 24 fps-re, majd vissza valahova 70 és 180 közé...

A másik problémám pedig a The Incredible Adventures of Van Helsinggel kapcsolatos. Miszerint nem enged online játszani. Megpróbáltam belépni a barátom szerverére, és ez az üzenet fogadott: Nem felelsz meg a követelményeknek. Teljesen új karakterrel is kipróbáltuk, de úgy sem enged be. A szintlimit 0 és 9 között van, de nem csak én nem tudok a barátom szerverére csatlakozni, ő se tud az enyémre. Nekem a tőletek nyert Complete pack van meg, neki viszont csak egy sima kiadás. Gondoltam arra, hogy az nem tetszhet a játéknak, hogy DLC-s karit akarok kezdeni, de ha Huntert akarok indítani, akkor is ez a baja. Remélem, tudsz nekem segíteni ezeknek a problémáknak a megoldásában.
Köszönettel: ➲ TRAIER

Borderlands 2: Próbáld meg a legfrissebb PhysX drivert feltenni, http://tinyurl.com/pxnku3d. Ha így sincs javulás, akkor a Documents/My Games/Borderlands 2/WillowGame/Config mappából töröld az összes ini fájlt, és végül az Nvidia driverben kapcsold be az adaptive vsyncet.

Van Helsing: Ellenőrizzétek a verziószámot a játékban (a kezdőképernyőn a sarokban emlékeim szerint), ugyanis annak stimmelnie kell, hogy tudjatok egymással játszani.

TEAM FORTRESS 2

➲ Kedves PC Guru!
Csak az a gyors kérdésem, hogy a Team Fortress 2-ben, tényleg, ha bármit veszek, prémium leszek? Úgy értem, elég-e egy 1-2 dolláros kulcsot vennem?
Üdvözlettel: ➲ MIKRIS

Ha a játékon belül, a mikrotranzakciós felületen (Man Co Store) BÁRMIT vásárolsz, valóban prémiumra vált az accountod...

IMPERIUM ROMANUM

➲ Szia, Tika!
Pár hétig csak a régi gépemen tudok játszani, gondoltam előveszem az Imperium Romanum nevű játékot. Egyszer mellékeltétek az újsághoz magyarul, viszont azt a DVD-t már nem találom. Megvan angol nyelven is eredetiben, még Írországban kaptam valamilyen újsághoz. Az angol nem annyira az erősségem, és kényelmesebb is lenne magyarul játszani. Van esetleg működő magyarítás hozzá? Eddig nem sikerült találnom.
A választ előre is köszönöm! ➲ HUN_T3R

Én találtam egyet, ami jónak tűnik:
http://tinyurl.com/mjtyre2
http://tinyurl.com/lugpysp
http://tinyurl.com/nyxxoyy

Amúgy kicsit trükkös a dolog, mert a kapott fájlokat Total Commanderben egyesíteni kell. A 001-est kijelölöd, Fájl menü –> Fájlegyesítés, és így kapunk egy rar fájlt, amit elvileg a játék könyvtárában a local mappába kell kicsomagolni.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

➲ Kedves Guru!
A Tomb Raider Anniversary c. játékban, mikor Görögországban kardok hullanak körülöttem, csáklyával kellene átugranom egy lapos tetejű oszlopra, de csak a fallal párhuzamosan himbálózik a csaj, és akármelyik iránygombot nyomom, mindig melléugrik, pedig jól időzítek. Hogy tudnék továbbjutni?
Üdv: ➲ ZSOLTI

Gondolom, erről van szó, http://tinyurl.com/qb2747p (22:30 körül)? A felső holtpont eléréséig kell előre-hátra himbálózni, majd pontosan ezen a felső holtponton a megfelelő irányt (esetünkben azt hiszem a balra), és az ugrás gombot egyszerre megnyomni, sőt az egész művelet sikerének kulcsa emlékeim szerint, hogy az ugrás gombot duplán kell „elsütni", tehát lenyomni, és rögtön utána még egyszer.

GTA 5

➲ Sziasztok!
Ismét a GTA 5-tel fordulok hozzátok. PS3-on játszom. Story mode-ban megvásároltam a jó kis James Bond kocsit, ám legnagyobb sajnálatomra a tüskék potyogtatása helyett a duda szól. Ezek szerint csak a két küldetésnél volt lehetőségünk elszórakozni? A válaszotokat előre is köszönöm!

GURU veletek! ➲ PÉTER

Úgy van, ahogy gondoltad. Az extra funkciók a Deep Inside és a Pac Man küldetéseken kívül már nem működnek.

FEAR 3, GANG BEASTS

➲ Kedves Tika!
Először is megköszönöm, hogy a levelemet beraktad az újságba. De a lényegre térek: a F.E.A.R 3 elfutna ezen a gépen: Intel Celeron 2,80 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 9400 GT, WinXP? És még egy utolsó kérdés: a DVD-n rajta volt a Gang Beats, de mikor játszok vele, egyszerűen nem tudok billentyűvel menni, csak az egérgörgőt mozgatom felfele, azzal megy kicsit fel, de amúgy semmi. A Configurationnél (játék indításánál) billentyűzeten van, de a játékon belül meg konzolon, és nem tudom átállítani (pedig azt hiszem Chocho és Chris is billentyűzeten játszott az Ezzel játszunkban).
A választ előre is köszi: ➲ DÁVID

FEAR3: Dual Core, tehát kétmagos processzort ír a minimum gépigény, így azt hiszem, hogy kár is megpróbálnod...

Gang Beasts: Lehet billentyűzettel játszani, de a launcherben ne piszkálj semmit. A játékon belül a főmenüben nyomj TAB-ot, és állítsd be a szükséges funkciókhoz a megfelelő billentyűket. Figyelem! A TAB-bal előhívható felület csak és kizárólag a főmenüben működött nálam, küldetések közben én sem tudtam belepiszkálni...

Meghatározták az Android jövőjét

TERMÉK NEVE **ANDROID ONE, ANDROID L, GOOGLE GLASS** GYÁRTÓ **GOOGLE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Pont a rovat leadása előtti napon zajlott le a Google I/O rendezvény, ami a megannyi területen sikeres cégóriás legfontosabb show-ja. Az amerikai cég nem sokat lacafacázott, azonnal a lovak közé csapva bejelentette, hogy a Google Glass egy tucat új alkalmazással gazdagodik. Ezek felsorolására nincs hely, de kettőt mindenképp érdemes kiemelni: a The Guardian a neves sajtótermék fontosabb cikkeit, híreit emeli a szemünkbe, a Livestream pedig élőben közvetíti a bennünket követő nézőknek mindazt, amit látunk. Fejlődik továbbá a kameraapplikáció, 2 GB-ra nő a belső memória, és az aksi is 20 százalékkal bírja tovább, mint tavaly. Persze a Google nem a Glass-szel keresi magát hülyére, hanem az Android operációs rendszerrel, melynek legújabb változata, az Android L is bemutatkozott az I/O-n. Az L a legnagyobb fejlődés a nyílt forráskódú oprendszer történetében: ötezer támogatott API, 60 fps-re optimalizált képmegjelenítés, teljesen új, a Google+-ra hajazó felület (jaj), és az évek óta elavult Dalvik futtatókörnyezet száműzése várható – utóbbi egy x86-os virtuális gépként fogható fel, melyet most az ART-nek nevezett, x64-es, de még 32 bites applikációkkal is együttműködő platform vált fel. Az Android L egyelőre csak fejlesztői bétaként érhető el Nexus 5 telefonokon. Bemutatkozott továbbá az Android One nevű OEM-variáns rendszer is, ami a „minden az egyben" filozófiát követve akár 100 dollár alatti áron forgalmazott okostelefonokon is megfelelő androidos élményt biztosíthat majd.

Jönnek a kör alakú LCD-k

TERMÉK NEVE **FREE FORM DISPLAY** GYÁRTÓ **SHARP** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NINCS**

Vagy épp az amőba, vagy a traktor alakúak, a Sharpnak végső soron mindegy, ugyanis a gyártó olyan technológián dolgozik, ami lehetővé teszi az eddig kényszerből alkalmazott téglalapforma elhagyását. A Free Form Displaynek nevezett eljárás alapja a gyártó IGZO LCD-je, a szó szoros értelmében formabontó lehetőségek pedig számtalan felhasználási területen kecsegtetnek kellemes meglepetésekkel. A hajlított, görbe és mindenféle alakzatban készített kijelzők a jövő egyik meghatározó trendjévé válhatnak.

Az Intel szerint a játékkészítők bénák

A hatalmas processzorcég egy friss tanulmányában rávilágít, hogy bár a játékfejlesztők többsége logikus úton közelít a játékprogramok optimalizálása felé, a helyzet az, hogy a fejlett hardverek korában a klasszikus logika csődöt mond, így ha a szakemberek a jövőben is szeretnék minél több emberhez eljuttatni termékeiket, szükség lesz a mihamarabbi szemléletváltásra. Hogy érthető legyen a probléma, tudni kell, mennyi információval rendelkezik egy játékkészítő az adott hardverről. A minél több adat kinyerésére a programok megjelenés előtti változatait különböző profilokba rendezik, melyek segítenek eldönteni, hogy az adott hardveren mi fogja vissza leginkább a teljesítményt. Mivel pedig ez rendszerint a grafika, a shaderek optimalizálása tűnik megfelelő lépésnek, ami ugyan az AMD APU-kon még elmegy szódával, de egy Intel IGP esetében csak félmegoldás, ugyanis a gyártó processzorai a CPU és az IGP között a futtatott alkalmazás igényeinek megfelelően osztják el a felvett árammennyiséget, így esetenként túllépve a maximálisként meghatározott frekvenciákat. Ha egy játékot ennek megfelelően programoznak le, az sokkal jobban teljesít az Intel hardverein, ám mivel a legtöbb fejlesztő nem veszi elég komolyan az IGP-kben rejlő egyre nagyobb erőforrásokat, az Intel úgy érzi, hogy rossz irányba halad a PC-s játékfejlesztés. Hogy mégis miért hitte azt a cég, hogy a procikba erőszakolt megjelenítőegységeket bárki használni akarja az AAA-kategóriás játékvilágban, már más lapra tartozó kérdés...

A Cat a Nokiánál is keményebb

TERMÉK NEVE **B15Q** GYÁRTÓ **CATERPILLAR** MEGJELENÉS **2014 NYÁR** ÁR **400 EURÓ**

A Caterpillar bemutatta a B15Q nevű okostelefont, mely a szokásos androidos trükkökön túl gyakorlatilag elpusztíthatatlan. Az MIL-STD-810G és IP67 előírásoknak egyaránt megfelelő készülék -20 és +55 C° közötti hőmérsékleten is jól érzi magát, teljesen vízálló, a Gorilla Glass 2-es bevonatnak hála pedig gyakorlatilag művészet betörni a kijelzőjét. 400 euróba kerül, ha esetleg valaki túrázni vinné.

Ultraszéles vászonra váltott az LG

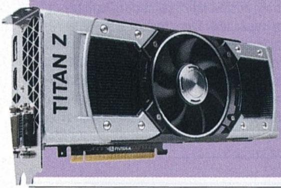
TERMÉK NEVE **34/29/25UM65; 34UM95** GYÁRTÓ **LG** MEGJELENÉS **MEGJELENTEK** ÁR **180 EZER, 120 EZER, 67 EZER ÉS 300 EZER FORINT**

Az LG-nél már egy ideje szeretnek a jövő felé kacsintgatni, ezt a gyártó tavalyi óriás 4K-s televíziójának piacra bocsátása, valamint a Magyarországon is nemsokára debütáló LG G3 technikai specifikációi alapján is sejthettük. Amit viszont a cég monitorok terén művel, minden korábbinál jobban megemeli a tapasztalt felhasználók szemöldökét: az LG szerint a 16:9-es képarány már a múlté, ideje haladni a korral, és megszokni a 21:9-es megjelenítők gondolatát. Összesen négy ultra-szélesvásznú monitort mutatott be a vállalat Budapesten, sőt, meghívtak két szakembert is, hogy árulják el a publikumnak, ugyan miért is olyan jó a 21:9-es képarány alkalmazása. A Hollywood Hírügynökséggel ismertté vált Szirmai Gergely szerint a videovágó alkalmazások számára jut több hely így a panelen, és Bordos László Zsolt 3D művész is a méret szerkesztőszoftvereknek kedvező voltát méltatta. Hogy ebből mennyi az igazság és mi marad a PR-részleg munkájára, mindenki maga döntse el, a technikai adatok úgyis elég meggyőzőek ahhoz, hogy az embernek meginduljon a nyálelválasztása az LG felhozatala láttán. A 34/29/25UM65 monitorok a nevükben feltüntetett mérettel és 2560x1080-as natív felbontással várják az érdeklődőket (25 colon persze kérdés, hogy minek), míg a csúcsmodell 34UM95 nevű, profi felhasználásra szánt csúcsmodell 3440x1440-es képpel, lenyűgöző formatervezéssel és Thunderbolt 2-es porttal sokkolja a nagyérdeműt. Persze ennek megvan az ára: az LG legnagyobb dobása cirka 300 ezer forintba kerül.

Munkára való a Titan Z

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX TITAN Z**
GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **MEGJELENT**
VÁRHATÓ ÁR **VÁLTOZÓ**

Az Nvidia szerint a GeForce GTX Titan Z nem játékra való videokártya, hanem munkaalkalmazásokhoz fejlesztett hardver, amit elsősorban a 3D-s programokkal és videovágó-szoftverekkel dolgozó szakértők értékelhetnek. Ezt az állítást árnyalja a szakmai szempontból íródott tesztek csaknem teljes hiánya, illetve az AMD olcsóbb és gyorsabb R9 295 X2-jének bemutatkozása. Jó hír viszont, hogy a Titan Z ára immár nincs kőbe vésve, az Nvidia 3000 dollár alatt is engedélyezi a termék forgalmazását, így egyes gyártók, mint a Gigabyte, a Palit vagy a Zotac már a referenciaár alatt is árulják az erőművet. Európában ez csaknem 2500 euró körüli (azaz átszámítva több mint 767 ezer forintos) összeget jelent.



Brix mini-PC, lassan már játékra is

TERMÉK NEVE **BRIX GAMING (BXI5G-760)** GYÁRTÓ **GIGABYTE**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

A Gigabyte eleinte abszolút nem gondolt a Brix néven bevezetett barebone PC játékos felhasználására, de látva a Steam Machines-program sikerét (illetve elvi sikerét, ugyanis a hivatalos gőzgépek csak jövőre várhatók), megváltozott a gyártó véleménye, és az új Brixet direkt úgy tervezték a mérnökök, hogy akár a játékokért rajongó közönség is lecsaphasson rá. A beszédes nevű Brix Gaming nem egy erőmű ugyan, de apró mérete és energiagazdaságossága ellenére igenis szorult bele kakaó. A jelenlegi, első modell egy Intel Core i5-4200H processzort izzaszt, de később egy i7-4710HQ is befigyel majd, ha valaki nem szeretne több kompromisszumot kötni. A megjelenítésért egy GeForce GTX 760M videokártya gondoskodik, kiszereléstől függően 3 vagy 6 GB GDDR5-ös memóriával – ennyinek már a legújabb játékokra is bőven elégnek kell lennie. Memória alapból nincs ugyan a Brix Gamingben, de két SO-DIMM foglalatot azért kapunk, hogy nekünk megfelelő minőségű RAM-okat pakoljunk bele, ha gondoljuk, akár tuningolt állapotban is. Ezenfelül egy mSATA és egy 6 Gbps-os SATA csatlakozó található az alaplapon, melyekhez egy 2,5-ös hely társul, hogy SSD-t vagy HDD-t tegyünk a háttértárat szintén nélkülöző Brixbe. Ami a külső portokat illeti, minden a helyén van: 4 db USB 3.0, 1 db DisplayPort, 2 db mini-HDMI, más nem is kell. Sajnos a Brix Gaming ára és pontos megjelenési dátuma még nem ismert, de a Gigabyte által kiállított prototípus már végleges állapotokat tükrözött, így mi nyár végén számítunk a feltűnésére.

Orosz processzorok jönnek

TERMÉK NEVE **BAIKAL M ÉS BAIKAL M/S**
GYÁRTÓ **OROSZORSZÁG**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Gondolom, mindenki ismeri a viccet, miszerint azért nem tör be Oroszország a mikrochippiacra, mert a termékeik nem férnek ki a gyárkapun. Igazán viszont az nevet, aki utoljára nevet: Vlagyimir Putyin orosz elnök bejelentette, hogy állami pénzen fejlesztenek processzorokat, mert a vezetés nem bízik az AMD és az Intel imperiali… izé, nyugati megoldásaiban – ez a lépés 1,3 milliárd dolláros kiesést jelent a cégeknek. A Baikal M és Baikal M/S kódnevű alkatrészek egyébként ARM-technológiára épülnek.

Milliós rekordot állított fel a Huawei

TERMÉK NEVE **ASCEND P7** GYÁRTÓ **HUAWEI** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **450 EURÓ**

A kínai Huawei a sztereotípiába illő gagyigyárból az okostelefon-piacot meghatározó szereplővé nőtte ki magát, és immár nemzetközi szinten is milliós eladásokkal számolhat, ha az aktuális csúcsmodelljéről van szó. A tavalyi rekorder P6-os okostelefont ráadásul minden korábbinál gyorsabban múlta felül a nemrég megjelent utód Huawei Ascend P7: a már ránézésre is fantasztikus készülék a megjelenése havának (azaz június) első két hetében túllépte az 1 millió eladott példányszámot, mindezt úgy, hogy az amerikai premier még e sorok írásakor is várat magára, árkategóriája miatt pedig olyan konkurensekkel nézett farkasszemet, mint az LG G2. Az Ascend P7-ről az augusztusi PC Guru Magazinban tesztet is olvashattok majd, már nyúzzuk készüléket.

98 hüvelykes, 8K-s tévét, valaki?

TERMÉK NEVE **DM-3812** GYÁRTÓ **ASTRODESIGN** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **295 EZER DOLLÁR**

Bár még a 4K-s megjelenítők elterjedése is várat magára, egyes gyártók nem bírnak a vérükkel, és olyan szörnyetegeket jelentetnek meg, mint amilyen a japán Astrodesign DM-3812 névre keresztelt televíziója. A PrivateShow 2014 során bemutatott LCD készülék 98 hüvelykes (249 cm) képátlóval és 7680x4320-as natív képfelbontással (röviden 8K) rendelkezik – mindehhez már csak mosolygós extra az 1200:1-hez mért statikus kontrasztarány. És hogy mennyit kell fizetnünk, ha a DM-3812-n szeretnénk majd játszani a PC-s GTA 5-tel? 295 ezer amerikai dollárt, ami forintban picit több mint 66 millió. Vajon milyen lehet három egymás mellé állított 8K-s tévén Barátok köztöt nézni?

SteelSeries Kana v2

EGÉRRE KENT Elegancia

[ÍRTA WILSON] **Harmadik, és a jelenlegi állás szerint utolsó fejezetéhez érkezett a Steelseries-brand egereit bemutató sorozatunk, melynek utolsó epizódjában a dán gyár „alsókategóriásnak" hívott darabját, a Kana v2-t mutatjuk be.**

Alsó kategóriásnak hívni egy körülbelül 15 ezer forintba kerülő egeret persze barokkos túlzás, hiszen a riválisok ennyiért már prémiumnak nevezett eszközöket szoktak kínálni. Nem úgy a dánok, akik nem spórolnak az anyagon, nem butítják a szenzort, vagyis nem gagyit próbálnak rásózni a vevőkre. Az azonban sokat elárul, hogy az egér nevében verziószám van: a termékvonal frissítése általában mindig csak jót jelent, ezúttal pedig hatványozottan. A Kana első változata hatalmasat bukott a piacon, aminek az oka egyszerű: használhatatlan volt. A hektikusan működő, a feladatát teljesíteni képtelen szenzora, recsegő-ropogó műanyag borítása, hibáktól hemzsegő firmware-je, villámgyorsan elhasználódó gombjai miatt a Kana úgy maradt meg az emberek emlékezetében, mint az egér, amit nem szabad megvenni. A dánok persze belátták, hogy hibáztak, így 2013-ban másodszorra is nekifutottak – és ezúttal már nincsenek is akkora bajok.

SZÉP, MINT EGY KOCSI

Ami szinte egyáltalán nem változott, az a formatervezés, amihez a gyár még mindig nagyon ért. A Kanát a Kinzu és az általunk is tesztelt Sensei közé sorolták be a méretét illetően: éppen hogy nagyobb, mint egy laptopegér, egy átlagos ember kezébe kiválóan belesimul, amit elsősorban annak köszönhet, hogy fantasztikusan jó, lekerekített idomai vannak. Tökéletesen beleillik a tenyérbe, soha, egyetlen alkalommal se érezni, hogy fárasztaná a kezet, túlfeszítené az izmokat és az inakat. Túlzás nélkül ez lenne a legtökéletesebb Steelseries-egér (főleg, mert bal- és jobbkezesek is használni tudják!), ha nem lenne egy hatalmas, megoldhatatlan problémája: rettentő rossz az oldalsó gombok elhelyezése.

A KANA V2 UGYAN ELMARAD A KORÁBBAN BEMUTATOTT TESTVÉREITŐL, DE A BARÁTSÁGOSABB ÁR ÉS A STEELSERIES MINŐSÉG OKÁN MÉG ÍGY IS JÓ VÉTEL

A Kana v2 összesen 5+1 gombbal rendelkezik: az utolsó, a hatodik a CPI-állító, amivel a profilok között lehet ugrálni, a többi pedig a szokásos. Három jutott felülre, kettő pedig oldalra – és az utóbbi az, ami hatalmas fejfájást, jobban mondva rengeteg frusztrációt okoz, elsősorban a magamfajta jobbkezeseknek, ugyanis egész egyszerűen lehetetlen úgy megfogni az egeret, hogy az ember kisujja ne nyomja folyamatosan a jobb szélre helyezett kapcsolót. Ennek ráadásul nemcsak a komfortérzet látja kárát, de maga az egér is, hiszen már a böngészést is meg tudja kavarni (továbbléptet egy már meglátogatott oldalra), hát még a játékot, hiszen ott ennél jóval fontosabb funkció is rá lehet drótozva. Az pedig mégis kinek jó, ha egy izgalmas meccs közben előjön a készlet, vagy sikerül véletlenül fegyvert váltani?

Megoldás persze van, a pöcök letiltása a Steelseries-szoftverből, de egy komplett gomb elvesztése nehezen nevezhető ideálisnak. Sajnos ez olyan ordas nagy hiba, amit lehetetlen nem felróni az egérnek és a dán gyárnak: egyszerűen nem igaz, hogy nem tűnt fel senkinek a tesztelés során.

„FILLÉRES" LUXUS

Pedig ezt leszámítva a Kana v2 egy fantasztikus egér, amely olyan paraméterrel is rendelkezik, amivel a Steelseries-család drágább termékei sem. Ott van rögtön az örök problémaforrás, a kábel, amely a Rivalnál rugalmatlan, kemény műanyag borításával okozott fejfájást. A Kana v2 ezt úgy hidalja át, hogy nem műanyagba csomagolta az extrémen hosszú, kétméteres kábelt, hanem duplán fonott szövetbe, amivel nemcsak a tapintása és a védelme nőtt, de a ruganyossága is. Erőlködés nélkül tuszkolható be még akár egy fal mögé is, és ha akadályba ütközik, nem rántja magával a kurzort.

Nehezen is tudná: a Kana v2-be már egy továbbfejlesztett, 6400 fps-sel dolgozó optikai szenzor került, amely még a leggyorsabb, legpörgősebb FPS-ek alatt is akadás vagy késlekedés nélkül dolgozza fel a mozdulatokat, így minden helyzetben, minden műfajban maximálisan pontos, közel tökéletes működést biztosít. Érzékenysége a Steelseries-szintjéhez igazodik: a második generációs kezelőszoftverben akár 4000-ig is felhúzható a CPI, aminek már tényleg minden felhasználó számára elégnek kell lennie. Azt pedig talán külön már ki sem kell emelni, hogy a SteelSeries Engine-ben ezúttal is többféle profil menthető el, és még a gombok funkciói is átrendezhetők.

NEM OLCSÓ, DE NEM IS HÍG

A rettenetesen irritáló oldalsó gomb miatt könnyen be lehetne sorolni a középszerű kategóriába a Kana v2-t, de az az igazság, hogy még ezt az elemi hibáját, a legbosszantóbb tévedését is meg lehet neki bocsátani, mert idővel azért hozzá lehet szokni ahhoz a bütyökhöz (főleg, ha le van tiltva...), és a v2 minden más szempontból pazar. Díjakat érdemlő formája, 72 grammos, se nem nehéz, se nem ultrakönnyű, kiválóan belőtt súlya, erős gombjai, remek kábele miatt jó választás lehet mindazoknak, akik sokallnak 15 ezer forintnál többet kiadni egy egérért. Nem olcsó, de nem is rossz: szerethető és hasznos kis társ.

Eszköz: **professzionális gamer-egér**
Infó: **www.steelseries.com**
Ár: **15.000 Ft körül**

PC GURU INDEX 7.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

HYPERX CLOUD PRO GAMING HEADSET

A Kingston gondolt egy nagyot, és a HyperX márkanevet önálló branddé alakította, melynek keretében már nemcsak memóriákat és meghajtókat forgalmaznak, de játékosperifériákat is. A sorozat első darabja a Cloud, amit felső kategóriás gamer headsetként pozicionált be a gyártó. Cikkünkből kiderül, hogy miképp muzsikált szerkesztőségünkben a cég első fülese.

A fentiek olvastán persze jogosan merülhet fel a kérdés, hogy a HyperX mögött megbúvó, és főleg a meghajtóiról híres Kingston vajon honnan vette a tapasztalatot egy professzionális füles elkészítéséhez. Nos, a helyzet az, hogy a gyártó nem hasra ütésre állt elő egy gamer headsettel, hanem nemes egyszerűséggel „licencelték" a Qpad QH-90-es fejhallgatót, és egy kicsit a saját képükre formálták – a dolog pikantériája pedig az, hogy a Qpad terméke sem eredeti, hiszen ők a Takstar Pro 80 alapján tervezték a perifériájukat.

Mindez elsőre ugyan furán hangzik, de az „újrahasznosításnak" megvan azon előnye, hogy ezek után biztosak lehetünk abban, hogy a Cloud jól bevált termékekből lett kialakítva. A füles piros és fekete színekben játszik, a dizájn letisztult, az egyszerű összképet csak néhány vörös HyperX logó dobja fel. A készülék súlya 350 gramm, ami egy kicsit több annál, mint amit megszokhattunk, és mindez az alumíniummerevítésből, továbbá az átlagosnál valamivel nagyobb, 53 mm-es hangszórókból következik.

Az extra tömeg azonban nem válik teherré, hiszen a kialakítás kifejezetten kényelmes (memóriahabos párnák!), a pánt pedig nem nyomja a fejünket, hála a szivacsos bélésnek.

Hangzás tekintetében kiváló teljesítményt kapunk (ami főleg a Takstar-alapoknak köszönhető), a zajszűrés is profi, viszont a térhatás már nem az igazi, így ha valaki azt szeretné, hogy a fülesében is tisztán hallható legyen, hogy merről érkeznek a lövések, akkor nem a Cloud lesz a tökéletes választás.

Headsetről lévén szó, mikrofont is kapunk, ami egy jack-aljzaton keresztül külön csatlakoztatható a Cloudhoz, és itt azért érződik, hogy ez már a HyperX saját toldaléka, ugyanis sem a kivitelezés, sem a minőség nem igazodik a fülhallgató többi részéhez. Kommunikációra ugyan bőven megfelel ez a kiegészítő, de kommentált videók készítésére már nem igazán, mert hiába kapunk extra szivacsot a mikrofon végére, a zajszűrés így sem elégséges.

Ezt leszámítva viszont a Kingston mindent megtett, hogy az első HyperX füles pozitív benyomást keltsen. A szivaccsal bélelt csomagolás kifejezetten impozáns, és e mellé kapunk cserélhető szivacsokat a hangszórókra, két hosszabbítókábelt (az egyiket hangvezérlővel kiegészítve), külön csatlakozót telefonokhoz/tabletekhez, egy tárolásra alkalmas szütyőt, sőt, még egy repülőkön használható airliner adaptert is. Mindennek viszont meg is van az ára, ugyanis felső kategóriás készülék lévén a Cloudért minimum 30.000 forintot kell kifizetni a kasszáknál, ami sokak számára azért elrettentő lehet.

Eszköz: **gamer headset**
Info: **www.kingston.com/us/hyperx**
Ár: **30.989 Ft**

PC GURU INDEX 8.5

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SPEEDLINK MEDUSA NX 5.1 SURROUND HEADSET

A fenti Cloud bemutatóban érintőlegesen szóba került, hogy a HyperX fülese ugyan kiváló hangzást nyújt, de a térhatást illetően elvérzik, így a surround élményre vágyóknak nem a legjobb választás. Még szerencse, hogy a Speedlink rájuk is gondolt, hiszen a Medusa NX 5.1 pont ezzel a funkciójával igyekszik elcsábítani a leendő vásárlókat.

Habár a Medusa a Speedlinktől megszokott, piros/fekete színvilágban játszó dobozban érkezett, maga a fejhallgató kifejezetten visszafogott dizájnnal rendelkezik, minden porcikája fekete, és nyomát sem találjuk rajta azoknak a kissé extrém megoldásoknak, amelyek a gyártó nemrégiben a lapunk hasábjain is bemutatott egereit és billentyűzeteit jellemzi. A visszafogott külső viszont egy abszolút kényelmes, 340 grammos fülest „takar", ami ráadásul még praktikus is, lévén a hangszórók 90 fokban elforgathatók, így a headset szépen „összehajtogatható", ennél fogva könnyen szállítható, és a Speedlinktől még egy kis cipzáras táskát is kapunk a tárolásához. A füleshez egy kellően hosszú, 3,8 méteres kábel csatlakozik, ami – surround fejhallgatóról lévén szó – számos dugaszban ér véget: a front, rear, center és mikrofoncsatlakozók mellett egy USB-s is fityeg, ez utóbbi felelős a Medusa áramellátásáért. A vezeték felső felén egy kontrollpanelt találunk, melynek segítségével külön állíthatjuk a központi hangerőt, a basszus vibrációját és további csatornákat. És ezen a ponton el is értünk a headset legfontosabb tulajdonságához, a hangzásvilághoz.

Az 5.1-es surround élményt kétszer négy beépített hangszóró biztosítja, és a Medusa mind a filmek, mind a játékok esetében megállta a helyét, ráadásul a magas és mély hangok minőségére sem volt panasz. Persze ebben a szegmensben akadnak a Speedlink termékénél jóval tisztábban szóló megoldások, azonban azt semmiképp nem szabad elfelejteni, hogy a német gyártó nem a felső kategóriát célozza, hanem megfizethető perifériákat gyárt, és a bemutatónk termékéért sem kérnek többet 13.000 forintnál. Ami a térhatást illeti, a surround hangzást támogató játékoknál minden esetben tisztán érzékelhető volt, hogy a különböző hanghatások melyik irányból érkeztek, viszont a használat kezdetén gyakran támadt olyan érzésünk, mintha minden túl közel lenne – azonban idővel ehhez is hozzá lehet szokni, és például egy

kompetitív FPS esetében hatalmas előnyt jelent, ha már a hangok alapján be lehet azonosítani, hogy honnan érkeznek a lövések, vagy merről is hallatszik az egyre közeledő csizmák dobogása.

A csomag része még a flexibilis mikrofon, ami zajszűrővel lett ellátva, és tényleg megállja a helyét, legyen szó akár játékon belüli kommunikációról, akár Skype beszélgetésekről – mondjuk felvételek készítésére ezt sem ajánljuk, legalábbis akkor semmiképp, ha kristálytiszta hangokra vágytok.

Eszköz: **5.1-es gamer headset**
Info: **www.speedlink.com/**
Ár: **kb. 13.000 Ft**

PC GURU INDEX 9.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Speedlink Token, Gantry és Tonos

KICSI A BORS, DE JÓL SZÓL

[ÍRTA BATE] **Nyáron a szokásosnál jóval több időt töltünk a szabadban, és nem szívesen mondunk le a zene élményéről, viszont a Sokol rádió már kiment a divatból, a felhangosított telefon nem túl szofisztikált megoldás, komolyabb technikát pedig már a súlya és a mérete miatt sem cipelünk magunkkal. Nos, már nem is kell, hiszen a Speedlink hordozható hangszórók egész családját dobta piacra, melyekből mi hármat próbálhattunk ki.**

A Speedlink nem bízta a véletlenre a nyárra időzített hordozható hangszóró családját, hiszen rögtön hat minihangfalat dobtak piacra, így ha valaki ilyen típusú készülékre vágyik, akkor szinte biztos, hogy ebből az istállóból ki tudja választani a számára legmegfelelőbbet. A PC Guru szerkesztőségét a Token, Gantry és Tonos modellek látogatták meg, és a következő két oldalon részletesen is bemutatjuk őket. Habár a mobiltelefonok, tabletek és az egyre kisebb hordozható számítógépek korában azt hihetnénk, hogy teljesen felesleges a mobil hangszórók megléte, a mi tapasztalatunk az, hogy ezek a kicsi, könnyű és az említett eszközökhöz képest sokkal erősebb és tisztább hangot biztosító készülékek igenis praktikus kiegészítők lehetnek, a szabadban és a négy fal között egyaránt.

TOKEN: PICI, DE NEM JELENTÉKTELEN

A Token a nálunk járt modellek legkisebbike, bár a Speedlink felhozatalának nem ez a legapróbb megoldása, hiszen a trapéz alakú Cubid és a fémes borítású, kockát formázó Xilu még a 7,5x7x5,5 cm-es Tokennél is apróbb méretűek. A nálunk járt verzió a gyártónál megszokott piros-fekete színekben pompázott, de akinek ez az összeállítás nem fekszik, az választhatja a piros-fehér kivitelt is. Az aprócska hangfal borítása kellemes tapintású gumi, a piros ráccsal védett hangszóró a készülék tetején kapott helyet, alul csúszásgátló papucsok biztosítják a stabilitását, elöl az előre-, hátraléptetés és play/pause gombokat találhatjuk, míg a hátlapon a bekapcsológombütyök, a fejhallgató-, line in- és töltőbemenetet kapott helyet – utóbbi kettőhöz a szükséges kábeleket is mellékelte a Speedlink, viszont a Token konnektorról nem, csak USB-n keresztül tölthető. A felsorolt aljzatokból már tudható, hogy a kis hangfal összeköthető bármilyen olyan hangforrással, ami rendelkezik 3,5 mm-es jack csatlakozóval, de mobil eszközről lévén szó ennél sokkal fontosabb, hogy a Token 3.0-s Bluetooth adóval is bír, így nem kell kábelekkel bohóckodnunk, a kis hangfalat pár pillanat alatt párosíthatjuk bármilyen tíz méteren belül lévő „kék fogú" eszközzel. A mindössze 165 grammos dobozkánk belsejében egy lítium-ion akkumulátor kapott helyet, amit nagyjából két és fél óra alatt lehet maximumra tölteni, majd ezt követően négy órán át használhatjuk a mini hangszórónkat.

Az aprócska, monó készülék 3 Watt hangteljesítménnyel rendelkezik, ami leírva ugyan nem tűnik túl combosnak, de „tesztelés" közben hamar kiderült, hogy a Tokenben megbúvó kakaó zárt térben akár zavaróan hangos, szabadban pedig kellően erőteljes zenehallgatást eredményez, méghozzá jelentős torzulások nélkül. Ugyan egy monó hangszórótól nem kell csodákat várni, de a minőség még így is bőven meghaladja az összes mobileszköz (telefon, tablet) és a legtöbb hordozható számítógép által nyújtott szintet. Az pedig már csak hab a tortán, hogy a zenét szolgáltató lejátszó a Token gombjaival is irányítható (a hangerő változtatására viszont csak a forrásnál van lehetőség), továbbá a beépített mikrofonnak köszönhetően a kis kütyü akár még kihangosítóként is használható.

GANTRY: HA KELL A BASSZUS

A Gantry leginkább a Token nagytestvérének tűnik, hiszen szintén fekete gumiborítást és piros védőrácsot kapott. A hengeres testű, döntött előlapú hangfal a maga 14x7x7 centis méretével a Token közel kétszerese, azonban nem csak emiatt nő a kistesója fölé. A Gantry már sztereó hangszórót rejt, és bár a teljesítmény itt csak 2,75 Watt, a hangok mégis határozottan szebben szólnak, mint az apróság esetében, ráadásul a készülék „hasán", a talpak között egy extra membránt is találunk, ami egészen kellemes basszust eredményez, így a zenehallgatás, sőt, a filmezés és még a játék is jóval minőségibb élményt biztosít, mintha csak a laptopunk hangszóróira hagyatkoznánk.

A Gantry ráadásul technikailag is fejlettebb az apró Tokennél, hiszen nemcsak 3.0-s Bluetooth kapcsolattal rendelkezik (nagyjából tíz méteres hatótávval), de a Speedlink NFC chipet is épített bele, így a készülékek párosítása minden korábbinál gyorsabban és egyszerűbben megtörténhet egyetlen „érintés" segítségével. A lejátszó kezelését lehetővé tevő gombok itt a hangfal tetején kaptak helyet, és

A Speedlink Tonos a gyártó legfejlettebb és legelegánsabb kivitelezésű modellje, ami nem csak 16 órán keresztül képes zenét szolgáltatni, de a powerbank funkciónak hála még hordozható töltőként is funkcionálhat a telefonunk számára.

A Gantry nemcsak NFC chippel van felszerelve, de az alján egy extra membrán is helyet kapott, így egészen korrekt basszust biztosít, ha egy megfelelő szám alatt kicsit felcsavarjuk neki a hangerőt.

ezúttal már a hangerőt is szabályozhatjuk az eszközünkről. A hátlapon a töltőbemenet (szintén USB-s), a bekapcsológomb, illetve egy AUX aljzat kapott helyet (a szükséges kábelek itt is részei a csomagnak), viszont a fejhallgató csatlakoztatásáról ezúttal le kell mondanunk.

A Gantry 250 grammot nyom, és ebben már benne van a lítium-polimer akkumulátor is, melynek töltési ideje szintén két és fél óra, ám itt már ötórányi játékidővel számolhatunk, és a Tokenhez hasonlatosan itt is élhetünk az okostelefonunk kihangosításának lehetőségével.

TONOS: A NAGYSZÁJÚ MINDENES

A Speedlink nálunk járt felhozatalának harmadik darabja a Tonos, ami lekerekített formáival a legelegánsabb a három készülék közül, 15x7x10 centis méretével pedig a legnagyobb is. A hangfal fekete-fehér színekben pompázik, és a sztereó hangszórót itt egy fehér rács védi a nem kívánatos behatásoktól. Az ugyancsak a készülék tetején található gombok e modellnél már érintésérzékenyek, és a szokásos felhozatal (előre, hátra, lejátszás, hangerő) mellett egy dedikált telefonos opciót is kapunk, amellyel fogadhatjuk és lerakhatjuk, illetve három másodpercig nyomva tartva akár el is utasíthatjuk a mobilunkra érkező hívásokat. A Tonos négy kis lábacskán pihen, a csatlakozók pedig az eszköz jobb oldalán kaptak helyet: bekapcsológomb, töltőaljzat (újfent USB-s megoldás), AUX kimenet (kábelek a csomagban), valamint egy extra, 5 V átadására képes USB 2.0-s csatlakozó, ami tényleg igazi bónusz, hiszen ezen keresztül akár a telefonunkat is tölthetjük (powerbank funkció), miközben a hagyományos konnektoroktól távol időzünk. A Tonos esetében ráadásul attól sem kell félni, hogy a telefon csatlakoztatásával jelentősen csökkentenénk a készülék készenléti idejét, ugyanis a Speedlink legnagyobb hordozható egységében egy olyan lítium-polimer akkumulátor kapott helyet, ami négy óra töltést követően nem kevesebb mint tizenhat órán át képes a folyamatos zenélésre, így egy mobil feltöltése tulajdonképpen meg sem kottyan neki.

A Bluetooth természetesen szintén elengedhetetlen része a csomagnak, és a másik két eszközzel ellentétben (amelyek bekapcsoláskor azonnal jelet adnak) itt a már emlegetett telefon ikonú gombbal lehet elindítani az eszközök párosítását, amiről ráadásul még egy kissé gépies női hang is tájékoztat minket a hangszórókon keresztül. Mivel a Tonos a hangfalcsalád legfejlettebb típusa, ezért a gyors és könnyed csatlakoztatást biztosító NFC chip ugyancsak része a felhozatalnak, továbbá a hangszóró teljesítménye 5 Watt, tehát a hangerő szempontjából is ez a készülék a legerősebb.

A Token egész aprócska hangfal, de a teljesítményét nem befolyásolja a mérete.

PRAKTIKUS APRÓSÁGOK

A Speedlink hordozható hangszórói nyaralások, szabadtéri programok, de még otthoni tevékenységek során is hasznos kiegészítők lehetnek, főleg akkor, ha lételemünk a zene, és nem elégszünk meg a hordozható eszközeink nyújtotta minőséggel és hangerővel. Ezenfelül akkor is jó hasznukat vesszük, ha csak laptopon tudunk zenét hallgatni, filmet nézni vagy játszani, ugyanis mindhárom eszköz remek hangtulajdonságokkal rendelkezik. A Token, a Gantry és a Tonos ráadásul a legmodernebb technológiákkal van felszerelve, így könnyen kezelhetők és jelentős üzemidővel bírnak, a méretüknél fogva pedig roppant könnyen mozgathatók, és a csomagunkban sem foglalnak túl nagy helyet.

SPEEDLINK TOKEN

- 3 Watt teljesítmény
- 150 Hz - 20 kHz frekvenciamenet
- Bluetooth-csatlakozás 10 m-es hatósugárral
- Távirányító funkció
- Beépített mikrofon kihangosításhoz
- Lítium-ion akkumulátor
- 4 órányi lejátászi idő
- Méretek: 75×70×55 mm
- Audio- és töltőkábel a csomagban

ÁR: 8.990 Ft

SPEEDLINK GANTRY

- 2,75 Watt teljesítmény
- Bluetooth-csatlakozás 10 m-es hatósugárral
- NFC funkció
- Bassreflex-Downfire funkció
- Távirányító funkció
- Beépített mikrofon kihangosításhoz
- Lítium-polimer akkumulátor
- 5 órányi lejátszási idő
- Méretek: 140×70×70 mm
- Audio- és töltőkábel a csomagban

ÁR: 17.990 Ft

SPEEDLINK TONOS

- 5 Watt teljesítmény
- Bluetooth-csatlakozás 10 m-es hatósugárral
- NFC funkció
- Powerbank funkció
- Lítium-polimer akkumulátor
- Távirányító funkció
- Beépített mikrofon kihangosításhoz
- 16 órányi lejátszási idő
- Méretek: 150×70×100 mm
- Audio- és töltőkábel a csomagban

ÁR: 23.990 Ft

Samsung NX30
KOMPAKT PROFIZMUS

[ÍRTA BATE] **A Samsung rengeteg területen igyekszik megszerezni az elsőbbséget a konkurencia elől, most például a kompakt rendszerkamerák terén tesznek egy próbát. Kipróbáltuk a Samsung NX30-at, ami a lelkes amatőrök, sőt akár még profik számára is remek választás lehet, ha egy kényelmes, könnyű és jó pár okos funkcióval rendelkező kamerára vágynak.**

A Samsung NX30-ra keresztelt kamerája egy tükör nélküli, cserélhető objektíves készülék (más néven kompakt rendszerkamera), amit már akkor képes azonnal a szívébe zárni az ember, mikor először kézbe veszi. Mindez a kifejezetten barátságos súlynak (375 gramm) és a hihetetlenül kényelmes kialakításának köszönhető: a fogantyú 2,5 cm-es mérete kifejezetten stabil fogást eredményez, a gép a remek ergonómiának hála szinte belesimul az ember tenyerébe, és a vezérlőtárcsa, illetve a többi funkciógomb (kioldó, fénymérő, wifi) is abszolút kézre (azaz ujjra) esik. És nemcsak a váz van remekül megalkotva, de a mérnökök más részleteket illetően is a jobbik formájukat vették elő.

PRAKTIKUS MEGOLDÁSOK

Az egyik legötletesebb megoldást a 2,359 millió képpontos, 100% képfedésű elektronikus kereső (EVF) esetében fedezhetjük fel, ez ugyanis 2 cm-re kihúzható, sőt, ebben a helyzetben közel 90 fokban felhajtható, így felülről is könnyedén belenézhetünk, ami főleg akkor jön jól, ha olyan pozícióban (például a gépet alacsonyan tartva, vagy földre helyezve) készítünk fotókat, amikor nincs lehetőség a kereső alapállapotban történő használatára.

A gép hátoldalán egy 3 colos Super AMOLED képernyőt is találhatunk, méghozzá érintésérzékeny felülettel. A 720x480-as felbontású kis monitor kihajtható, a vízszintes tengelye körül 270 fokban elforgatható, ráadásként pedig tényleg kifejezetten szép, kontrasztos képet biztosít, és világosban is kiválóan használható.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- 20,3 megapixeles, CMOS, APS-C érzékelő
- ISO 100-25600 érzékenység
- DRIMeIV feldolgozórendszer
- Hibrid AF rendszer (NX AF System II)
- 3"-os kihajtható, elforgatható AMOLED képernyő
- 2359 millió képpontos EVF kereső, felhajtható betekintőnyílással
- 1/8000 mp max. záridő
- 9 kép/mp sorozat
- FullHD videofelvétel 50 fps sebességgel
- Külső vaku csatlakozás (vakupapucs)
- SD/SDHC/SDXC memóriák támogatása
- HDMI kimenet
- Wi-Fi/NFC
- 1410 mAh-es lítiumion akkumulátor és töltő

KÖTELEZŐ KÖRÖK

A gép tetején természetesen egy vaku is helyet kapott (pozitívum, hogy a fényforrás kifejezetten magasra nyílik, így az átlagnál jóval kisebb az esély a vörösszem-effektusra, és tíz méteren belül bátran használhatjuk), de ha ennek az erejével nem lennénk megelégedve, akkor sincs gond, hiszen a villanó tetején egy szabványos vakupapucs is található, amire bármikor ráhúzhatjuk a céljainknak jobban megfelelő, külön beszerezhető extra fényt biztosító kiegészítőket.

Maga a gép egy cserélhető, 1410 mAh-es akkutól kapja a energiát, az elem a váz alján található rekeszben kapott helyet, közvetlenül a memóriakártya-foglalat mellett, amibe SD, SDHC és SDXC típusú adathordozókat helyezhetünk (az NX30 alapból elérhető háttértárral nem is rendelkezik, kártya hiányában mindössze egy kép rögzítésére van lehetőségünk).

Csatlakozók terén a jobb oldalon (a markolatban) elhelyezett USB 2.0-t (akár töltésre is használható) és HDMI-t érdemes kiemelni (mindkettő micro változat), továbbá a gép rendelkezik 3,5 mm-es mikrofonbemenettel is, így itt is lehetőség van külső eszköz használatára, ha a beépített megoldással nem lennénk maradéktalanul megelégedve. És ezen a ponton viszont jár a fekete pont, hiszen a Samsung mérnökei igazán megtoldhatták volna a felhozatalt egy fejhallgatóbemenettel, hiszen videózás közben sokan hasznát vennék egy ilyen lehetőségnek is.

EGY KIS OKOSKODÁS

Napjainkban már minden eszköz okosodik, a telefonoktól kezdve a tévéken át egészen az órákig, ebből a körből természetesen a fényképezőgépek sem maradhatnak ki, és ez alól nem kivétel az NX30 sem. Kényelmi szempontból a wifi és az NFC megléte a legfontosabb, hiszen ezen technológiák segítségével szinte pillanatok alatt, mindenféle vezetékek használata nélkül köthetjük össze a gépünket más készülékekkel, vagy oszthatjuk meg az elkészült képeinket/videóinkat e-mailen vagy a különböző közösségi platformokon (Facebook, YouTube) keresztül. Esetünkben lehetőség van a képek/videók továbbítására okostelefonokra

Az NX30 objektívje cserélhető, és a Samsung egy egész sor alternatívával várja a profi fotósokat.

Az NX30 egyik legpozitívabb tulajdonsága a hihetetlenül jól összerakott váz, amit öröm kézbe venni, olyan kényelmes, ráadásul a gép csak 350 grammot nyom (akku nélkül), így hordozni sem olyan megterhelő, remek társ lehet utazás közben.

vagy tabletekre érintés segítségével (Photo Beam), egyszerre több fájlt is mozgathatunk a MobileLink használatával, az AutoShare minden felvételt automatikusan továbbít egy korábban beállított eszközre, míg a Remote Viewfinder Pro opcióval akár kompatibilis okostelefonokról is vezérelhetővé válik a kamera, így még a géptől eltávolodva is könnyedén készíthetünk képeket. És ez még mindig nem minden, hiszen (szülők figyelem!) akár Baby Monitor módban is bevethetjük a kameránkat, azaz áttöltés nélkül közvetíthetjük a képet egy másik készülékre. Végezetül érdemes megemlíteni, hogy a gép előre telepített Dropbox alkalmazással érkezik, így ha rendelkezünk ilyen fiókkal, akkor megfelelő kapcsolat esetén azonnal feltölthetjük a fotóinkat a felhőbe, illetve a megfelelő beállításokat követően

A kihúzható és felhajtható kereső kifejezetten ügyes megoldás, ami sokszor megkönnyíti a fotósok életét.

a képeink rögtön elérhetővé tehetők a Flickr és Picasa szolgáltatásokon keresztül is.

FÉNYKÉPEZZÜNK!

A praktikus és kényelmes kivitel, illetve az okosfunkciók persze mit sem érnek, ha a géppel nem lehet valóban jó képeket készíteni. Szerencsére az NX30 esetében ezzel sincs gond, hiszen a végeredmény simán közelíti a belépő szintű tükörreflexes gépekkel készített fotók minőségét. A Samsung üdvöskéje egy 20,3 megapixeles APS-C CMOS érzékelővel rendelkezik, az alapcsomagban egy 18-55 mm-es kit objektív kapott helyet, és JPG, illetve RAW típusú képek egyaránt készíthetők vele.

A gyártó elsősorban a gyorsaságával reklámozza a gépet, és az NX30 sebességére alapvetően nem is lehet panasz, legalábbis addig, amíg ideális fényviszonyok között dolgozunk, ugyanis kevés fény esetén némi lassulás érzékelhető mind a kereső, mind a kihajtható képernyő esetében, és akkor is megtorpan picit a masina, ha az exponálást követően szeretnénk azonnal a menübe lépni. Ugyanakkor az autofókusz rendszer egészen jól vizsgázott, hiszen a Samsung által használt újfajta megoldás (ami egyszerre alkalmazza a kontrasztméréses és fázisdetektálásos módszert) gyors és alapvetően precíz fotózást eredményez, ráadásul váltogathatunk az egymezős, multi, arcfelismerős vagy éppen a közeli opciók között. És itt már fontos szerep jut az érintőképernyőnek is, hiszen az egymezős módnál akár kézzel is megjelölhetjük a kiemelni kívánt részeket. A multiban ugyanezt a gép végzi el automatikusan a beállított kép elemzését követően, azonban a kijelzőt megérintve még itt is adott a lehetőség, hogy módosítsunk a fókuszpontokon. Az élesség persze állítható manuálisan is, és a menüben találhatunk egy külön opciót, melynek bekapcsolását követően az érintőgyűrű használatakor automatikusan kinagyított képet ad a kereső, így a relatíve kis képernyőn is könnyedén be tudjuk állítani a készítendő kép fókuszpontjait. Ezenfelül adott a focus peaking lehetősége, melynek köszönhetően a kép éles részein fehér vagy színes pontok jelennek meg (ezek intenzitása a saját beállításainktól függ), így kevésbé optimális fényviszonyok között is egyszerűen be tudjuk állítani a megfelelő élességet.

Az NX30 érzékenysége ISO 100 és 25600 között állítható, és egészen a 6400-ig nincs is probléma a képek zajosságával, azonban e fölött már érzékelhető némi minőségromlás, és minél magasabbra állítjuk az értéket, annál nagyobb teret engedünk az elmosódásnak és a részletvesztésnek.

Az amatőrök számára ezek a részletek persze kezdetben még soknak tűnhetnek (bár idővel azért érdemes beletanulni, ellenkező esetben semmi értelme egy ilyen gépet birtokolni), de a Samsung rájuk is gondolt, így a SMART módban 16 előre tárolt profilból választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, az arcra fókuszáló Beauty Face-től a makrón át a tájképkészítésig és az éjszakai felvételekig.

VIDEÓZZUNK!

Az NX30 természetesen nemcsak álló-, de mozgóképek rögzítésére is alkalmas, MP4 (H.264) videókat készíthetünk vele, hét különböző felbontásban, 320x240-től egészen 1920x1080-ig, akár 50 fps képfrissítéssel is. Akárcsak a fotók esetében, itt is használhatók az automata és manuális expozíciós lehetőségek, és az egyes módokban akár még felvétel közben is változtathatunk a különböző értékeken. A hangerő szintén szabályozható (és itt jönne jól a már hiányolt fejhallgató-bemenet), valamint adott a felvételek lassításának és gyorsításának lehetősége, továbbá akárcsak a képek, úgy a videók is rögzíthetők különböző szűrők igénybevételével, azonban ilyenkor nem mindig van lehetőség a Full HD felbontás használatára. És bár nem videós opció, de mégis mozgókép a végeredmény, így érdemes megemlíteni, hogy az NX30 time lapse felvételek készítésére is alkalmas, nekünk csak azt kell

A SAMSUNG KOMPAKT RENDSZERKAMERÁJA EGY ERGONÓMIKUS ÉS PRAKTIKUS MASINA, REMEK KÉPRÖGZÍTÉSI KÉPESSÉGEKKEL, PLUSZ EGY KISSÉ BORSOS ÁRRAL

A hátsó képernyő kiváló képet biztosít, ráadásul 270 fokban elforgatható a vízszintes tengelye körül.

meghatároznunk, hogy a képkockák között mennyi idő teljen el, és összesen hány fotó készüljön, a többit már a gép magától végzi el, nekünk csak meg kell nyomnunk az exponálógombot.

NEM ATOMFIZIKA

Az NX30 megfelelő használata ugyan igényel némi fotós szakértelmet, de maga a gép és a menürendszer használata nem nagy ördöngösség, már csak azért sem, mert a magyar nyelv alapból része az eszköz szoftverének. A többoldalas menürendszer elsőre ugyan kicsit bonyolultnak tűnik, de a használata viszonylag gyorsan megtanulható, és „ízlés" szerint kezelhető az érintőképernyő, vagy a gép hátsó részének jobb oldalán található tárcsa és gombok segítségével. A barátságos kezelést segíti továbbá az Fn gombbal elérhető gyorsmenü, illetve az igazán profik akár saját funkciókat is programozhatnak az egyes gombokra (trash, Fn, iFn), ezzel téve még gyorsabbá és egyszerűbbé a fotózást.

ÁRÉRZÉKENYEK KÍMÉLJENEK

A Samsung NX30-as modellje nem tökéletes fotómasina, de mégis olyan készülék, amivel feltörekvő amatőrök és profik is remek képeket készíthetnek. A legnagyobb baj persze most sem a készülék képességeivel, hanem az árával van, hiszen a közel 300.000 forintért kínált gép a kezdőknek kissé húzós lehet, a profik pedig ennyi pénzért már tükörreflexes gépet is vehetnek objektívvel kiegészítve.

Eszköz: **kompakt rendszerkamera**
Info: **www.samsung.com/hu/**
Ár: **294.900 Ft**

PC GURU INDEX
8.2

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

HyperX Fury SSD-k

ELJÖTT AZ IDŐ!

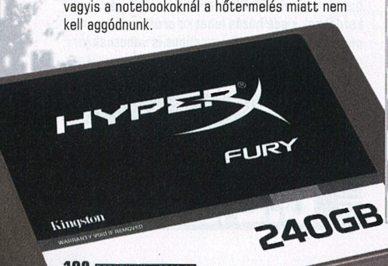
[ÍRTA PROCI] Eljött az idő, hogy végre kimondjuk – váltsatok SSD-re! A villámgyors tároló már nem megfizethetetlen luxus, a kapacitás sem botrányosan kevés, HDD-ről váltva pedig az eredmény sokkoló. De nem mindegy, hogy melyiket választjuk.

Amennyire unalmas a HDD-piac, annyira izgalmas az SSD-k versengése, főleg most, hogy végre a SATA6G béklyót is sikerül lerázni. Sok gyártó igyekszik meggyőzni a felhasználókat, nagy az árverseny, nő a kapacitás, és szerencsére egyelőre a megbízhatóságra sem lehet panasz. Ám a rengeteg cég és modell közül nehéz kiválasztani azt, amelyik a legjobban megéri, mert akár egy gyártó termékei között is óriási különbségek lehetnek.

Mostani tesztünkben egy új márka két modelljét teszteltük. Persze az „új márka" kijelentés picit csalóka, hiszen nem történt egyéb, minthogy a Kingston Technology immáron önálló részlegként kezeli a HyperX-et, és elhagyta a márkanév elől a Kingston szót. Ettől még a fejlesztést és gyártást a megszokott csapat végzi, így a minőséget, megbízhatóságot és támogatást a már ismert színvonalon kapjuk. A fehér címkés SSD-k a Fury nevet kapták, ami a megfizethető gamer-perifériát jelöli a cég kínálatában. A 120 és 240 GB-os tárolók ennek megfelelően barátságos árcédulával büszkélkedhetnek, amik abszolút versenyképesek a többi gyártó ajánlatával – kérdés azonban, hogy mi rejtőzik a burkolat alatt.

MANAPSÁG EGYETLEN MODERN SZÁMÍTÓGÉP SEM LÉTEZHET SSD NÉLKÜL, ÉS A FURY MODELLEK KIVÁLÓ TÁRSAK LEHETNEK A PC-NK FELTURBÓZÁSÁBAN

A 7 mm-es, 2,5 colos Fury SSD belsejét feltárva csupán egyetlen meglepetés fogad – hogy nincsen meglepetés. Hiába az új márkanév és címke, odabent a jó öreg SandForce SF-2281-as vezérlőt találjuk, aminek már jól ismertek erősségei és gyenge pontjai. Mindkét Fury SSD tesztje során elő is jöttek ezek, vagyis a tovább nem tömöríthető adatokkal sokkal lassabban küzdöttek meg a tárolók, és különösen írásnál tapasztaltunk komoly lassulást. Az átlagteljesítmény azonban már sokkal jobb képet festett a Furykról, PCMark8 Storage teszt alatt mindkét meghajtó az erős középmezőnybe sorolható eredményeket ért el, ami az árukat tekintve kifejezetten jó eredmény. A fogyasztás is átlagosan alakult, és a többórás teszt végén is épphogy csak langyosak voltak az SSD-k, vagyis a notebookoknál a hőtermelés miatt nem kell aggódnunk.



A NAGYOBB A GYORSABB?

Tesztünk azonban itt nem ért még véget. Az ok, amiért nem egy, hanem rögtön két SSD-t is leteszteltünk, hogy meg tudjuk nektek mutatni, miért érdemes inkább tovább gyűjteni és egyből a nagyobb kapacitást választani. Nem csak a Fury esetében, hanem nagyjából minden gyártó minden SSD-családjánál igaz, hogy a nagyobb kapacitású meghajtó nagyobb teljesítményre képes. Az ok egészen egyszerű: a Solid State Diskek belső szervezése a vezérlő és a NAND chipek között abszolút párhuzamosított – így képesek ezek a flash-tárolók nem USB kulcsnyi, hanem annál sokszorosan nagyobb tempót elérni. Ideális esetben 8- vagy akár 16 csatornán dolgoznak egyszerre a nagy kapacitású SSD-k, vagyis egyszerre érik el a 8 vagy 16 NAND chipet. A kisebb kapacitású SSD-knél azonban nincsen ennyi flashchip, vagyis általában csatornából is csak négyet kapunk. Ez leginkább az írási teljesítményen látszik meg, valamint az IOPS (Input/Output Operations Per Second) értékek csökkennek látványosan, ami kiválóan megfigyelhető a két Fury SSD-nél is, ahol például az IOPS értékek közel kétszer jobbak a 240 GB-os modellnél, sőt, még az általános, használat közbeni teljesítmény is látványosan nő.

MIÉRT MÉGIS A KISEBBET VÁLASSZAM?

Hogy tovább nehezítsük a döntéseteket, még egy alternatívát felsorakoztattunk. Egészen pontosan fogtunk két olcsóbb, lassabb, 120 GB-os Furyt, és a Z97-es alaplapon szimplán RAID 0 módba kapcsoltuk őket. Ezt már biztonságosan megtehetjük akár két generációval ezelőtti Intel lapnál is, sőt, AMD chipkészletnél sem kell aggódnunk, mindegyik fejlett chip fel van készítve az SSD RAID tömbök kezelésére. A mérési eredmények ezután magukért beszélnek: nem kell ide SATA Express és M.2, egy beállítás a BIOS-ban, némi újratelepítés, és máris karcoljuk az 1 GB/s adatátvitelt, ráadásul mindezt a 240 GB-os modellnél alig magasabb összegért cserébe.

Nézhetjük szinte bármelyik mérési eredményt, a 2x120 GB-os (vagyis a hasznos kapacitás pontosan annyi, mint a 240 GB-os esetében) RAID 0 tömb toronymagasan veri a mezőnyt. Mindehhez fontos leszögezni, hogy az Intel chipkészleteknél továbbra is aktív a TRIM, vagyis nem kell használat során extrém lassulástól tartanunk írási műveletek során. A PCMark8-as végeredmény is ennél a kiépítésnél lett a legmagasabb, noha itt annyira nem szembetűnő a növekedés. Ha azonban a sávszélesség-mutatót figyeljük, látható, hogy vegyes használat során is komoly teljesítménynövekedést érhetünk el. Ha a HDD-SSD cserétől elállt a lélegzetünk, akkor az SSD-RAID 0 SSD váltástól még pluszban leesik az állunk, és hanyatt is esünk – ez a mi saját tapasztalatunk, amit használat (értsd: játék) közben szereztünk, így mi a RAID 0 SSD tömbre szavazunk!

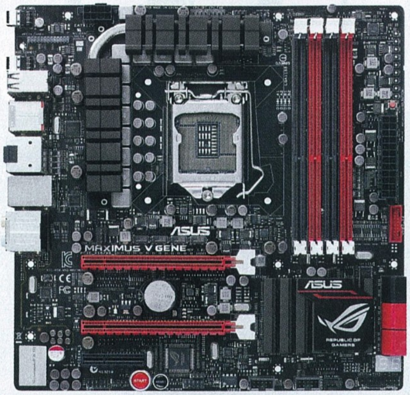
SSD	HYPERX FURY 120 GB	HYPERX FURY 240 GB	2XHYPERX FURY 120 GB RAID 0
Hasznos tárhely	111,79 GB	223,57 GB	223,57 GB
CrystalMark folyamatos olvasás/írás (tömöríthető)	429/488,5 MB/s	490,9/516,1 MB/s	835,4/978,9 MB/s
CrystalMark folyamatos olvasás/írás (nem tömöríthető)	420,3/127,2 MB/s	454,3/229,1 MB/s	724,6/256,2 MB/s
CrystalMark 4K/32	48,7/373,5 MB/s	91,1/375,3 MB/s	128,4/733,7 MB/s
CrystalMark 4K/32 random	53,3/125,1 MB/s	99,98/216,1 MB/s	114,2/248 MB/s
AS SSD	111/226/384 pont	153/316/539 pont	204/472/769 pont
AS SSD ISO/Program/Game	221,3/118,3/130,7 MB/s	198,88/175,57/174,38 MB/s	232,9/169,4/199,39 MB/s
AS SSD IOPS 4K/64	13516/29921 IOPS	23280/49594 IOPS	31126/59439 IOPS
PCM8 Storage	4783 pont	4883 pont	4908 pont
PCM8 Storage bandwidth	135,67 MB/s	180,99 MB/s	194,7 MB/s
Tájékoztató ár	22.200 Ft	39.000 Ft	44.400 Ft

ASUS MAXIMUS VII GENE ALAPLAP

A kisméretű alaplapok láttán még mindig hajlamosak a felhasználók azt gondolni, hogy kevesebbet, gyengébb minőséget és rosszabb tuningesélyeket kapnak ugyanannyiért vagy akár drágábban. Márpedig a Z97-es chipre épülő Maximus VII Gene lapnál mindezeket az előítéleteket felejtsük el – a lap kicsi, mégis könnyedén zavarba ejti bármelyik teljes méretű ATX gamer-lapot.

A Maximus VII Gene természetesen RoG-os lap, vagyis játékosoknak és tuningosoknak készült, és a már jól megszokott fekete-piros színben pompázik. A micro ATX méret ellenére a VRM áramkörökre a CPU foglalat körül nagyméretű, matt fekete bordák kerültek, ám a PCH chipen lévő bordát nem kötötték ide külön hőcsővel. Az alaplapon a szükséges DIMM és PCIe csatlakozók mellett a hamarosan fontossá váló M.2/NGFF csatlakozót is megtaláljuk, valamint a bal felső sarokba egy mPCIe hely is került. Sajnos hiába ráztuk a dobozt, nem esett ki az ide illő Wi-Fi ac kártya, vagyis ilyet nem csomagoltak az 50 ezer forintos laphoz. Kapunk viszont abszolút prémium vezérlőket, amiknek a firmware-eit kifejezetten a játékosok igényeihez szabták. Ilyen az Intel LAN vezérlő a hozzá tartozó LANGuard és GameFirst III megoldásokkal, valamint a külön kártyán csatlakoztatható SupremeFX Impact II hangkártya, ami a fejlett kodek mellett minőségi komponensekből épül fel. SATA6G csatlakozóból sem fogunk hiányt szenvedni, mivel nyolc ilyet kapunk, ahogy USB-kből is rengeteg áll rendelkezésünkre, viszont a SATA Express nem része a szolgáltatásoknak.

A RoG-os lap újdonsága a továbbfejlesztett UEFI (vagyis BIOS). Ebben még könnyebbé vált a tuning, sőt, akár saját kedvenc beállításainkat is felvehetjük egy külön lapra. Az UEFI-hez létezik egyszerű kezelőfelület is, amin kényelmesen és gyorsan intézhetjük el a fontosabb beállításokat. Ugyanitt találjuk az EZ Tuning Wizardot, ami néhány kérdés megválaszolása után elvégzi a számunkra ideális beállításokat az UEFI-ben. Újdonság még a KeyBot, ami igazából egy hardver+szoftver megoldás, és segítségével bármelyik billentyűzethez makrómódot adhatunk. A Maximus VII Gene abszolút méltó folytatása a sorozatnak, mérete miatt senki ne becsülje le tudását, amihez mérten ára is elfogadható. Mi egyedül a Wi-Fi kártyát hiányoltuk, és néhány nagyobb toronyhűtő szerelését nehezíteni fogja a magas és vastag VRM-hűtőborda, de ez nem lehet kifogás a vásárlással szemben.



Eszköz: **alaplap**
Info: **www.asus.com/hu/**
Ár: **53.200 Ft**

PC GURU INDEX **9.2**
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SAPPHIRE RADEON R9 280 DUAL-X OC VGA

Közel egy éve már annak, hogy az AMD és az NVIDIA módszeresen átnevezgette videokártyáit, így egyre nehezebb felismerni, hogy egy-egy új modellnek mi is az igazi elődje. Nincs ez másként a Radeon R9 280-nal sem, amiről némi kutatás után kideríthető, hogy egy Radeon HD7950-essel van dolgunk.

Azonos shader-szám, azonos mennyiségű RoP és textúrázó, vagyis ugyanaz a GPU, csak a név más, na meg persze a kártya dizájnján is csiszolt némileg a Sapphire. Nagyon jó hír, hogy továbbra is 3 GB-nyi GDDR5 memória van a kártyán, ami WQHD felbontásig elegendő még a legújabb játékokhoz is. Megtévesztő lehet sokak számára a VGA nevében szereplő „X", ennek ellenére nem az erősebb, R9 280X modellt kapjuk. Az „X" a Dual-X hűtést jelöli, ami egy dupla ventilátoros, kétfoglalatos, hőcsövekkel megtűzdelt hűtés, és az egész kártyát beborítja. A tesztek során abszolút meg voltunk elégedve a hűtési teljesítménnyel, hiszen a gyárilag tuningolt kártya gépbe szerelve még játékok alatt is szép csendben dolgozott – pedig nem 20 percet játszottunk vele. A gyári tuningot az „OC" matrica jelöli, és sajnos igencsak visszafogott, hiszen alig pár MHz-cet emeltek a készítők a GPU referencia-órajeléhez képest. A fedélzeti memória a hivatalos 5 GHz-en dolgozik, ami szomorú, mivel tesztjeink során hamar kiderült, hogy a GPU és a memória is többet bír, ráadásul a Dual-X hűtés még így is képes elfogadható hőmérsékleten tartani a kártyát.

A Radeon R9 270X kiváló kártya, de a Full HD felbontáshoz a Radeon R9 280 okosabb döntés. Az extra erőtartalék éppen elég ahhoz, hogy még plusz fél-egy évvel elodázzuk a VGA-váltást majd valamikor 1-2 év múlva. Ám nem volt mindig ilyen jó vétel az R9 280, sőt, néhány kereskedő még mindig próbál megszabadulni az első példányoktól. Amikor ugyanis az országba érkeztek ezek a kártyák, 75-80 ezer forintos áron lehetett hozzájuk jutni – alig pár ezer forinttal olcsóbban, mint egy sokkal erősebb R9 280X-hez. Szerencsére alig egy hónap elegendő volt hozzá, hogy az AMD, és így a Sapphire is feldolgozza a visszajelzéseket, és egy határozott tollvonással drasztikusan levágja a kártya árát. A most tesztelt példányt már 59 ezer forintért beszerezhetjük, és ezen az áron azonnal megérdemel egy „legjobb vétel" címkét a kártya, mert ugyan kétéves modell (HD7950), de még mindig nagyon erős, sok extrát kapunk, a hűtés kiváló, van tuningtartaléka és olcsó is. Természetesen ez a VGA is támogatja a Mantle-t, de mivel régi GPU-val van dolgunk, a TrueAudio nem része a csomagnak, és aki 4K-ban gondolkodik, nos, az mindjárt két ilyet vegyen, vagy még inkább lépjen feljebb például egy R9 290X CrossFireX konfigurációig.

Eszköz: **videokártya**
Info: **www.sapphiretech.com/**
Ár: **59.600 Ft**

PC GURU INDEX **9.1**
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ÁLOMPC

GURU

VAKÁCIÓS SSD-AKCIÓ

Alig kezdődött el a nyár, máris egy hihetetlenül jó, de tiszavirág életű SSD+MSI Z97 akció jött szembe velünk a boltokban. A legújabb alaplap mellett alig pár ezer forintért egy 120 GB-os SSD-t kaptak a szerencsések, méghozzá nem „klasszikus" SATA6G-set, hanem M.2-t, ami gyorsabb, jobb, kisebb. Ez a villámakció is azt mutatja, érdemes lesz annak is odafigyelnie az SSD-piacra, aki eddig ár, kapacitás vagy megbízhatóság miatt nem foglalkozott a PC-k „titkos összetevőjével", mert a cégek elhatározták, hogy mindenkinek lesz SSD-je a gépében – bármi áron. És ha ez nem lenne elég, jöttek új processzorok, házak, VGA-k, és mozgolódnak a monitorgyártók is. Izgalmas nyarunk lesz ezúttal is!

BASIC

Csak ezer forintot mozogtunk ebben a hónapban, aminek az új alaplap az oka – ez a lap B85-ös, fejlettebb chipkészletre épül, több SATA6G kapcsolatot ad, és ami fontos, hogy egy mPCIe foglalat is része a csomagnak. Ebbe Wi-Fi modult, Bluetooth egységet és néhány hasznos kiegészítőt helyezhetünk, így a miniPC úgy kap több funkciót, hogy nem lesz még zsúfoltabb a belseje. Szerettünk volna a processzorból is erősebbet választani, de ez az árba jelenleg nem fért bele. Hamarosan azonban ebbe az alsó kategóriába is begyűrűzik a Haswell Refresh-láz, és akkor már biztosan cserélni fogunk, mert a GTX 750 Ti alá azért illene egy-két lépcsővel erősebb CPU-t pakolni.

Alaplap	MSI B85I	22.600 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	15.200 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× 2 GB HyperX Fury DDR3-1600MHz	11.500 Ft
Videokártya	MSI N750Ti OC 2 GB	36.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	13.500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	12.300 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	9.100 Ft
Összesen		124.600 Ft

GAMER

Majdnem sikerült! Ebben a hónapban végre elérte a 30 ezer forintot az FX-6350 ára, de ezzel párhuzamosan olcsóbb lett a 6300-as is, így továbbra is marad az FX-széria legjobb ár/érték modellje Gamer konfigunkban. A többi alkatrészen ezúttal sem változtattunk, és szerencsére egyik komponensnek sem szállt el az ára. Az SSD-re váltás ennél az összeállításnál már alaposan megérett, ráadásul 20 ezer forint alatt megoldható a dolog, vagyis a most választott HDD-nél alig pár ezer forinttal drágábban 120 GB-os, gyors és megbízható modellt kapunk, így a nagy árkülönbség már nem lehet kifogás az SSD ellenében.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	21.600 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	25.900 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	5.400 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR3-1600 CL10 KIT	21.000 Ft
Videokártya	XFX R9 270X 2 GB	50.900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	13.500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.500 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	14.600 Ft
Összesen		167.800 Ft

ULTRA

Szerettük volna már most kihasználni, hogy Z97-es lapra váltottunk, és egy Haswell Refresh Core i5-4690K-ra cserélni a processzort. Sajnos azonban lapzártánkig nem sikerült elérhető áron ilyen modellt találnunk, ezért erre még várnunk kell. Akinek esze ágában sincsen tuningolni, annak az ASUS Sabertooth Z97 MARK 2 lapot ajánljuk, az így megspórolt pénzt pedig egy erősebb, Core i7-4770-es CPU-nál használhatja fel. Arra a kérdésre, hogy a még nagyobb teljesítmény érdekében megéri-e RAID-be kapcsolt SSD-ket használni, a 102. oldalon található tesztünkben olvashatjátok a választ.

Alaplap	ASUS Maximus VII GENE	52.900 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	57.600 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	12.800 Ft
Memória	16 GB HyperX Fury DDR3-1866 CL9 KIT	42.700 Ft
Videokártya	MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB	81.000 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	26.300 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	35.100 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Fractal Design Core 3000	19.200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	17.600 Ft
Összesen		349.600 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Év közepén felébredt az SSD-piac, a cégek sorra jelentik be, hogy beszállnak az ár- és kapacitásharcba. Mindezek katalizátora az elemzők szerint az M.2, vagy más nevén NGFF, ami SATA6G helyett PCIe vonalakon kapcsolja a rendszerhez az SSD tárolót. Az új szabvány ígéretes, ráadásul annak is megéri váltani, aki már megvette normál SSD-jét, mivel itt alapvetően biztosított az 1 GB/s-nál is nagyobb sávszélesség. Vigyázzunk azonban, mert az első fecskék között még több olyan M.2 SSD is van, ami nem PCIe vonalakat, hanem klasszikus SATA6G kapcsolatot használ, vagyis nagyobb sebességet ne várjunk ezektől a tárolóktól!

CRUCIAL
MX100 256 GB

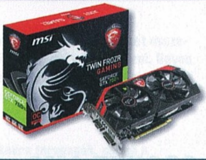
30.400 Ft

ALTERNATÍVA Kingston M.2 120 GB 21.100 Ft

VGA

Különösen nyári gépvásárlásnál vagy VGA-fejlesztésnél érdemes kétszer is megnézni, milyen a kiszemelt új kártya hűtése. Az egyventilátoros, blower megoldások már lecsengőben vannak, a gyártók jelenleg a minél több ventilátor alkalmazásában látják a megoldást. A Gigabyte R9 290-ese például nemcsak a ma kapható egyik legolcsóbb 290-es, de gyárilag tuningolt és három ventilátor hűti, vagyis garantált, hogy nem lesz képhiba és fagyás akkor sem, ha 40 fokos hőségben támad kedvünk játszani. A sok ventilátortól viszont nem kell tartani, mert alapjáraton néhány modell le is kapcsol egy-kettőt, vagy olyan alacsony fordulatszámra váltja őket, hogy abszolút zajtalan lesz a működése.

MSI
GTX 750 TI 2 GB



36.000 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte R9 290 4 GB OC 97.800 Ft

MONITOR

Nemrég jelent meg az IDC felmérésének eredménye a felhasználók monitorjairól. A nagy átlagnak 21.x-es átmérőjű megjelenítője van, a nagyobb modellek egyelőre ritkábbak. A felbontásban egyértelműen a Full HD uralkodik, háttérvilágításban a LED, a gyártók listáját pedig világszinten a Dell vezeti, amelyet a Samsung és a HP követ. Érdekes módon a legnagyobb növekedést a Lenovo érte el a régiónkban. Ahogy az várható volt, az érintőkijelzők nem igazán terjednek a hagyományos PC-k világában, a 4K-t pedig még nem is mérik. Játék-PC monitornak egyelőre nem is érdemes Full HD-s, maximum WQHD-s modellnél nagyobbat választani, viszont az átmérő legyen 23-27 col.

LG
23MB35PM-B

46.800 Ft

ALTERNATÍVA Samsung S27D930H 76.200 Ft

MEREVLEMEZ

Abszolút állóvíz a merevlemezek piaca, és tekintve az elmúlt évek történéseit, ennél jobb hírt nem is remélhetünk. Az árak megálltak, így az 1 TB-os modelleknél 100-200 forintos huzavona van csupán a gyártók között, a legjobb forint/GB mutatót pedig a lassú, igazán csak tárolásra ajánlható Green merevlemezeknél találjuk. A „sweet spot" jelenleg a 3 TB, ahol a 9 forint/GB alatti mutatót is elérik a HDD-k. Ha rendszert és/vagy programokat is indítunk a tárolóról, mindenképpen érdemes 7200 rpm-eset választani, NAS-ba, DVR-be, NVR-be pedig a kifejezetten erre a célra optimalizált változatokat szerelni – akár 10-20 MB/s is múlhat a firmware-optimalizáláson.

WD
Caviar Green 3 TB

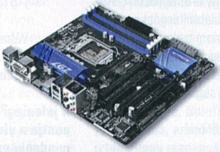
26.300 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Black 1 TB 19.500 Ft

ALAPLAP

Nehéz ajánlani a B85-ös és 8-as szériás alaplapokat, hiszen az év végén érkező Broadwell CPU-k nem futnak majd ezekben a lapokban. Ez azt jelenti, hogy a mostani gépünket két év múlva sokkal nehezebb lesz frissíteni erősebb CPU-val – persze azért korántsem lehetetlen. Szerencsére a gyártók sem késlekedtek az elérhető árú 9-es lapokkal, és már 20 ezer forint környékén találunk vállalható H97-es modelleket. Mi mégis a Z97-et ajánljuk, ráadásul már ilyen lap is szerezhető 25-26 ezer forintért. Persze túl sok extrát ne várjunk, de a fejlett alapok adottak. Aki többet tud költeni, ragaszkodjon az M.2-höz, nézze meg a lap hang- és LAN részlegét, és ne sajnáljon ezekre némi extra felárat ráfizetni.

ASROCK
Z97M PRO4



26.500 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Sabertooth Z97 Mark2 43.900 Ft

PROCESSZOR

Bár a júniusi számunkban is tárgyalt Haswell Refresh nem igazán rengette meg a piacot, és egyáltalán nem rajzolta át az erővonalakat, de ettől függetlenül azért nem totális kudarc az Intel vérfrissítése. Amint az árak beállnak, látható lesz, hogy az új modellek 1:1-ben váltják a régebbi példányokat, vagyis ugyanannyi pénzért kicsit jobb, erősebb CPU-kat kapunk. A Devil's Canyonról se feledkezzünk meg, amik a „k" jelölésű tuningváltozatok. Az első tesztek azonban azt mutatják, hogy a szerényebb melegedést leszámítva nem ezek azok a CPU-k, amiket bárki kedvére húzhat 5 GHz fölé léghűtéssel.

AMD
FX-6300

25.900 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4690 54.700 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

SOCKET AM2+-OS ALAPLAP CSERE

Üdv, PC Guru Team!

A Gigabyte GA-MA790X-UD4 típusú alaplapom zárlatos lett. Az a kérdésem, hogy honnan tudnék ilyet beszerezni, mert a hazai boltokban már nem találtam. Vagy ha végképp nem lehet már ilyet szerezni, milyen hasonlót javasoltok? AMD Phenom II X3 720 AM2+ CPU-t, Sapphire HD4890 videokártyát, 2*2 GB DDR2 1066 MHz Reaper KIT összeállítást kellene kezelnie. Előre is köszönöm!

Hű olvasótok: **ZERATUL**

Kedves Zeratul!

Annak idején nekem is volt dolgom ezzel az alaplappal, és jó érzéssel gondolok vissza rá, így abszolút megértem, ha az elvesztése után ugyanilyet szeretnél. A rossz hírem az, hogy újonnan már esélyed sincs beszerezni, ugyanis a Gigabyte legalább egy éve leállt a gyártásával. A jó hír az, hogy használtan nem reménytelen a helyzet, 13-15 ezer forint környékén árulják őket, egy-két példányra még talán garancia is van. Újonnan sajnos szinte esélyed sincs olyan alaplapot találni, amelybe DDR2-es memória passzol, én bevallom őszintén, egyetlen példányt fedeztem fel egy nagyon fapados Asrock 960GC-GS FX képében, amely 12-13 ezer forintért szerezhető be. Tudnod kell, hogy ezen két DDR2-es és két DDR3-as memóriafoglalat van, de egyszerre csak az egyik típust tudod használni (természetesen a megfelelő processzor mellett, ugyanis a memóriavezérlő egy ideje már azokban van). Nevével ellentétben az AMD nem túl fiatal 760G integrált videokártyás lapkakészletére épül, amely egy időben jelent meg a 790X-szel, így ismerős lehet. USB 3.0 és SATA 3.0 támogatása sincs, illetve microATX szabványú, így ha sok PCI-os vagy PCI-Expresses kártyád van, akkor több mint valószínű, hogy nem fogsz elférni rajta. Jó hír ugyanakkor, hogy támogatja a Piledriver magra épülő FX CPU-kat (mint például a népszerű FX-6300 vagy FX-8300), így, ha esetleg upgrade-elni szeretnél a későbbiekben, akkor hasznát tudod venni ennek az opciónak.

NVIDIA DRIVER PROBLÉMA

Helló!

A probléma az, hogy a gépem lefagy, hogyha meg akarom nyitni az internetet vagy más programot. A gépemet három hónapja újítottam fel, és nem volt vele semmi baj, csak egy pár napja kezdett el lefagyni. Az Age of Wonders 3 közben fagyott le, de már egy hete játszottam vele, úgyhogy nem a játékkal lehet a baj.

A konfigurációm:

- VGA: Nvidia GTX 660 2 GB
- CPU: AMD FX 6300 3.5 GHz
- RAM: 16 GB Kingston HyperX blu 1600 MHz
- Táp: Corsair 650W
- Alaplap: Asus M5A97

A Windowst újratelepítettem, mert nem tudtam, mi lehet a probléma. Feltelepítettem a .Net framework 4.5-ös verziót és a Realtek _ RTL8111E-VL _ LAN _ V5792 _ V6250 _ V748 _ XPVistaWin7 programot. Utána jött az Nvidia 337.88-as driver, újraindítottam a gépet, hogy elinduljon a driver, és lefagyott a gép, amikor a Chrome-ot megnyitottam.

Gondolom, hogy a driver okozza a hibát. A gép tökéletesen fut a Windows safe-módjában, és ha letörlöm a drivert, akkor szintén normálisan fut. Letöltöttem az AVG ingyenes verzióját, de nem talált vírust a gépen. Akkor is lefagy, hogyha régebbi drivert rakok fel (314.22). Próbáltam a Driver Fusionnal letörölni mindent, ami a driverhez kapcsolódik, és utána egy régebbi verziót raktam fel, de így is lefagyott. A gépemben minden ventilátor forgott, és nem hinném, hogy a tápom nem tudná kiszolgálni a gépet. Kipróbáltam egy MSI Radeon HD5850-es videokártyát, és azzal tökéletesen működik. Tudnátok segíteni?

A választ előre is köszönöm!

Hű olvasótok: **SOMA**

Kedves Soma!

A Chrome egy jó ideje hardveres gyorsítást használ többek között a flashben készült animációk/videók lejátszásához. Ehhez a videokártyát hívja segítségül, így nem véletlen, hogy a hiba ennél az alkalmazásnál is jelentkezik. Mondanám, hogy egy furcsa összeférhetetlenségbe futottál bele, de elmondásod szerint korábban hibátlanul működött minden. Safe Mode-ban azért nem tapasztalsz hibát, mert ilyenkor a Windows csak a legalapvetőbb illesztőprogramokat tölti be, aminek a videokártyához tartozó NVIDIA driver nem része. Javaslom, hogy amennyiben megoldható, próbáld ki egy másik gépben is a GTX 660-at, mert gyanús, hogy a kártyával és nem a rendszerrel lesz a probléma. Ha a hiba ott is jelentkezik és a VGA még garanciális (ami szinte biztos), akkor habozás nélkül visszavinném oda, ahol vetted, és cserét kérnék.

GÉPFEJLESZTÉS

Kedves PC Guru!

Gépemet szeretném fejleszteni a következő játékokhoz: Far Cry 3, Battlefield 3-4, Crysis 3. A kérdésem, hogy ez a fejlesztés mennyiből jönne ki?

Jelenlegi konfigom:

- VGA: PCIE ATI HD6450 1GB 229-2E164-5
- Processzor: sAM3 Athlon II X2 260 box
- Ház: ATX táp nélkül My-Phone FC-MP11
- RAM: DDR3 4 GB 1333MHz Kingston KVR13
- Alalplap: sAm3+ ASUS M5A78L-M LX
- Táp: ATX 450 W Brand
- HDD: SATAIII 250 GB Seagate ST250DM00

Válaszotokat előre is köszönöm: **ÁKOS**

Kedves Ákos!

A jelenlegi géped egyértelműen leggyengébb pontja a videokártya, így első körben én mindenképpen annak cseréjével kezdeném a vérfrissítést. Nem írtál összeget, de a mostani

konfigurációdból kiindulva feltételezem, hogy az alsó-középkategóriában gondolkodsz. 20 ezer forint körül az AMD Radeon R7 250 (leginkább GDDR5 memóriával), 30 ezer forint körül pedig az AMD Radeon R7 260X számítanak ajánlottnak, processzorból pedig a négymagos AMD FX-6300 tűnik a legjobb kompromisszumnak, ennek dobozos változatát 26 ezer forint körül árulják manapság. A gyári hűtője állítólag elég hangos (bár feladatát ellátja), így ennek cseréjére érdemes félretenni még 3-4 ezer forintot. Ha végre lejjebb menne egy kicsit a memóriák ára, akkor érdemes lenne megduplázni a jelenlegi mennyiséget is, a mai játékok sajnos sokszor igénylik a 6-8 GB-ot.

GAMER LAPTOP HOSSZÚ TÁVRA

Kedves PC Gurusok!

A segítségeteket és véleményeteket szeretném kérni. A mostani számítógépem felett már eljárt az idő, és netezésen kívül szinte semmi másra nem tudom használni. Pontosabban csak tudtam, hiszen a minap felmondta a szolgálatot. Lehet, megérezte, hogy egy új gép vásárlását tervezem, és öngyilkosságot követett el (haha). Nem tudjátok véletlenül, hogy hogyan deríthetném ki a hiba okát, vagy javíthatnám meg a gépet? Nagy valószínűszínűséggel hardveres baja van, hiszen előző este még hibátlanul működött, másnap reggel viszont már be sem kapcsolt. A rövid kezdeti pittyenés helyett hosszas várakozás után egy sípoló hangot hallat és nem indul el. Amit lehetett már széthúztam és újra összeraktam, de nem segített. Vajon mi lehet a baja?

Igaz, hogy le akartam cserélni, de azért nem akarnám kidobni a gépet, hiszen könyvelésre még jó lesz. Azonban, ha menthetetlennek bizonyulna egy alkatrésze, akkor már nem igazán költenék rá. Ebben az esetben van olyan megoldás, amivel az új gépre át tudnám másolni a mostani HDD-ről a dolgaimat, vagy létezik olyan lehetőség, hogy csatlakoztatni tudjam egy laptophoz, és átmásoljam azt, ami kell?

A fő kérdésem azonban még csak most jön, az előbbi csak egy kis mellékes bevezető. Szóval a mostani gépem hosszú éveken át szolgált engem. Én kényelmes típus vagyok. Inkább megvárom, hogy már annyira butának számítson a masina, hogy a legkisebb beállítások mellett is akadozzon a játék, mintsem nekem kelljen hardverfejlesztést végrehajtanom. Mindezek mellett világ életemben asztali PC-s voltam. Se laptopom, se konzolom nem volt sose. Most is gondolkozás nélkül vennék egy új gamer gépet, azonban most az életem olyan szakaszhoz ért, hogy fontos lenne a mobilitás. Egyetemista leszek és szükségesnek tartanám, hogy laptoppal rendelkezzek az eredményesebb munka és tanulás érdekében – meg egy LAN-partihoz is könnyebb csatlakozni egy laptoppal, mint egy asztali PC-vel. Mi a véleményetek a gamer laptopokról? Megérik az árukat? Tudom, hogy a mobilitásért óriási felárat számolnak fel. Nekem az lenne a fontos, hogy találjak egy olyan laptopot, ami jól bírja a játékokat, és kb. 5-6 évig hűségesen szolgálna. Erre kb. 300 ezer forintot akartam volna ráfordítani, de tény, hogy nem igazán találok olyan laptopot, ami bírja is a strapát, és hosszú ideig elegendő lenne az ereje a játékokhoz, így úgy gondolom, maximum 500 ezer forint körülig elmehetek. Ki is néztem magamnak az ASUS G750JZ-t 16GB RAM, 240 SSD, 1 TB HDD, GeForce GTX 880M, és még ami nagyon fontos számomra az az, hogy nem 15", hanem 17.3" a képátmérő. Szerintetek ez megéri az 500 ezret, vagy van olyan laptop, ami jobb ár/érték aránynyal rendelkezik? Esetleg egy gamernek alapból nem is érdemes a laptopokkal foglalkoznia a túlzott ár és az ezért járó szerényebb teljesítmény miatt?

Abban az esetben, ha azt mondanátok, hogy nem rosszak a laptopok, akkor el tudnátok látni olyan tanácsokkal, melyből kiderül, hogyan védhetném és hosszabbíthatnám meg az élettartamát? Elsősorban nem arra gondolok, hogy ne igyak boroskólát a közelében – mint a LevRov olvasói –, hanem pl. hogyan akadályozzam meg, hogy a nyári melegben felgyulladjon.

Elnézést a hosszúra sikerült levél miatt. A válaszotokat előre is köszönöm.

Hűséges olvasótok, **Bence**

Kedves Bence!

Az általad kiszemelt Asus G750JZ-vel még nem volt dolgom, viszont az elődeivel igen, és jó minőségű, megbízható masinák hírében állnak. Jellemzően a billentyűzetük is nagyon jó, ám tudnod kell, hogy ellentétben egy asztali géppel, itt ennek cseréje nem oldható meg annyira könnyen és olcsón – márpedig 5-6 év alatt alsó hangon egyszer mindenképpen ki fogod cserélni, nagy kérdés lesz, hogy meddig lesz elérhető hozzá a gyári klaviatúra a szervizekben. A GTX 880M jelenleg az egyik legerősebb mobil videokártya, a teljesítménye a felső-középkategóriás asztali VGA-kéval vetekszik. Nem véletlenül teszik ugyanakkor 17,3"-os kijelzővel rendelkező és az átlagnál jóval vastagabb notebookokba, ugyanis Maxwell mag ide vagy oda, rendesen tud melegedni és fogyasztani is, így komolyabb hűtőrendszert kíván. Ellentétben egy asztali géppel, amelybe bármikor bele tudsz nyúlni, a garanciaidő (amely legfeljebb 3 év) lejárta után egy ilyen jellegű notebookot javítani nem egyszerű és főleg nem olcsó mulatság. Tény, hogy könnyebb cipelni, mint egy asztali masinát, így, ha neked elég annyi, hogy egyik helyről a másikra fel tudd kapni és odébb vinni, akkor ez nem okozhat problémát – csak ne várj tőle hosszú üzemidőt, főleg játékkal. 5-6 évet a konzumer gépek elég ritkán szoktak kibírni (főleg mindennemű hiba nélkül), manapság már az üzleti szférába szánt notebookoknak is kisebb kihívást jelent az ilyen hosszú élettartam. Az Alienware 17 is hasonló minőséget képvisel, de irtózatosan túlárazott, így az felejtős. Belefutottál egyébként abba a problémába, amiről egy másik médiában nemrég írtam, hogy manapság gyakorlatilag szinte teljesen kihaltak a 17"-os gépek, és leginkább csak a játékosoknak szánt változatokkal lehet összefutni, de azokat is lasszóval kell vadászni. Ugyan a legtöbb gyártó rendelkezik egy-egy szériával, de koránt sincs már meg az a választék, mint pár évvel korábban.

Ha ilyen hosszú távra terveznék, nálam a masszivitás, a jó garanciális háttér, a kiváló billentyűzet, a remek hűtőrendszer és a minél jobb kijelző állna a lista elején, és csak utána jönne a hardver. Sajnos az üzleti szériás noteszgépek között nem tudok olyat ajánlani neked, amelyben igazán erős videokártya van (arról nem is beszélve, hogy 17"-os változatot egyébként se gyárt senki), az elképzelésedhez legközelebb a Dell Latitude E6540 áll a Radeon HD 8790M-mel és a Core i7-4800MQ-val.

Érdemes lenne körbejárnod a mini ITX formátumú alaplapok és hozzá passzoló, az átlagnál lényegesen kisebb számítógépházak témakörét, ugyanis meglepően helytakarékos asztali masinákat lehet összedobni manapság, amelyek erőnek sincsenek híján, sőt. Persze, LAN partira közel sem annyira egyszerű őket cipelni, mint egy notebookot (főleg, hogy kijelző és perifériák is kellenek hozzájuk), de egy nagy dög monstrumnál még mindig egyszerűbb. Ha sokat tervezel ingázni, akkor egyértelműen jobban jársz egy notebookkal, de én gamer laptopot biztos, hogy nem vennék 2-3 évnél hosszabb időtávra, ugyanis a súlya és mérete miatt egyszerűen meg fogod utálni, használtan pedig kisebb túlzással eladhatatlanok, mert ugyanazt a sebességet pár évvel később egy kevesebbet fogyasztó platformmal, kompaktabb méretben ugyanúgy meg lehet majd venni – vadiújan. 300 ezer forint körül/alatt a Lenovo IdeaPad Z710 és Dell Inspiron 7737 típusokat érdemes megnézned, utóbbi sajnos csak kétmagos processzorral kapható, ha ez neked kizáró ok, akkor nyugodtan lehúzhatod a listáról.

Ami a jelenlegi gépedet illeti, az alaplap kézikönyvében általában van egy rövid leírás arról, hogy a különböző sípolások milyen hibára vagy hibákra utalnak. Tapasztalatom szerint lehet memória, videokártya, de akár processzor is. Amit kizárnék az a tápegység, illetve az adattárolók. Vedd ki az egyik memóriamodult (ha több is van), aztán, ha úgy se jó, akkor tedd vissza és vedd ki a másikat, igazítsd meg a videokártyát, távolítsd el a processzorhűtőt, pasztázd újra az alját, takarítsd ki a ventilátort, stb. Próbaalkatrészek nélkül elképzelhető ugyanakkor, hogy nem fogsz tudni rájönni, melyik hardver okozza ténylegesen a hibát. Használtan fillérekért lehet kapni bármit egy 5-6 éves masinához, így nem vetném el rögtön a javítás ötletét.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Szinte hihetetlen, de júniusban egyetlen olyan levél sem érkezett, amiben az emberek a DayZ-ről írtak volna, és nem csak azt nem kérdeztétek meg, hogy lesz-e teljes játék belőle a DVD-mellékletünkön, de tényleg egyetlen szó sem érkezett a túlélős játékkal kapcsolatban. Ennek biztos az lehet az oka, hogy a múlt hónapban kimaradt a DayZ rovat, és mivel júliusban visszatért, újra fel kell készülnünk a hasonló e-mailek érkezésére. Na de sebaj, addig is élvezzük a mostani Levrovot, amiben tényleg egy szó sem lesz a DayZ-ről. Éljen, bontok is egy pezsgőt izibe! Pukk!

GONDOLATOLVASÁS

Üdvözletem Bate!

Lehet egy gyors kérdésem? Ha a válasz igen: te el szoktál gondolkodni azon, hogy a többi ember vajon gondol-e arra, hogy te éppen mire gondolhatsz? A válaszodat előre is köszönöm, a lap szuper, csak így tovább.

GERGŐ

Tyű, a helyzet az, hogy most megfogtál, ugyanis percekig gondolkodtam azon, hogy valaha gondoltam-e már arra, hogy vajon a többi ember gondol-e arra, hogy én vajon mit gondolok. Végül arra jutottam, hogy konkrétan erre még sosem gondoltam (egészen mostanáig), olyan viszont már volt, hogy azon gondolkodtam, vajon mit szólnának az emberek, ha néha tudnák, hogy épp mit gondolok (mondjuk a világ dolgairól, vagy épp róluk). Ettől a gondolattól amúgy eléggé megijedtem, mert ha tudnák, hogy mit gondolok, akkor már azok a kevesek sem kedvelnének, akik még igen. Szóval igazából tök jó dolog, hogy a gondolatait mindenki megtarthatja magának...

TESZT, AMI MESE

Kedves Bate!

Nem is olyan régen, valamikor 2012 novemberében, pont mikor az aktuális havi lap kijött, bekerültem a kórházba agyrázkódással. A Gurut a nagyim olvasta fel nekem, mert még olvasnom sem lehetett. A levelet nem is ezért írom, hanem azért, mert ebben a bizonyos Guruban volt egy cikk. A Little Infernóról, asszem,]{redenc írta. Én adok neki egy irodalmi díjat. Már lassan három éve vesszük a tesómmal a lapot, de nekem még mindig az a cikk a kedvencem. Legfőképpen azért, mert itt]{redenc egy mesét kerekített a billentyűzete segítségével. Imádom a lapot.

Utóirat: A lapban a képek alatti kis sorok nagyon vitszesek. Imádom olvasni őket, aztán némelyiken jókat röhögni.

MANÓ

Most, hogy szóba hoztad ezt a tesztet, elő is kaptam a gyűjteményemből ezt a közel kétéves számot (a 2013/01-es számról van egyébként szó), és kicsit nosztalgiázva újraolvastam a Little Inferno tesztet. Tényleg egy különleges cikkről van szó, ami nemcsak a szövegében, de a külalakjában is eltér a megszokott tesztektől. Még emlékszem is, hogy annak idején]{redenc nem sokkal a cikk leadása előtt keresett meg, és azt kérdezte, hogy mit szólnék, ha nem a hagyományos formában írnánk erről a különleges kis játékról. Nem is teketóriáztam sokat, hiszen néha kell egy kis változatosság, és most itt a bizonyíték, hogy jól döntöttünk, hiszen még ennyi idő távlatából is ez az egyik kedvenc gurus írásod. Ha esetleg valaki lemaradt volna erről az egészen egyedi tesztről, akkor sem kell csüggednetek, hiszen bármikor elolvashatjátok a PC Guru Online-on, csak be kell pötyögni ezt a linket: www.pcguru.hu/teszt/little-inferno *(Én pedig baráti ölelésemet küldöm Manónak –]{redenc :))*

MI VÁLTOZOTT?

Szia!

Hát hol is kezdhetném el ezt a levelet? Mondjuk a játékoknál (persze szigorúan a PC-s játékok). Kiskoromban (ami jelen esetben a 9 éves kort jelöli) nagyon szívesen kipróbáltam minden játékot, amit a kezem közé kaparinthattam. Szívesen játszottam az Age of Empires II-vel, a Battlefield 1942-vel és a nagy kedvenccel, a Star Wars Jedi Knight Jedi Outcasttel is. Igaz, már ekkor is voltak olyan programok, amelyek nem kötöttek le hónapokra (meg akkoriban még szigor volt, és „csak" napi

PAPARAZZO: ÚJRA KÉKESEN

Sziasztok!

Idén június elején végre lehetőségem nyílt elmenni Magyarország legmagasabb pontjára, Kékesre. Természetesen magammal vittem a legutóbbi Gurut is, mivel nagyon szeretem a PC-k világát, és a magazint is. Mellékelek is egy képet, amin a csodás Kékesen állok (ebből is látszik, mekkora Guru-függő vagyok). E sorok szóljanak a szerkesztőségetekben dolgozó embereknek (Bate, Chris, Chocho és a többiek) tiszteletére. A PC Guru a legutóbbi telet követően (Xanyi levelére gondolok) újból felért a csúcsra. Őszintén szólva, mikor először megvettem a magazint (réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban...) nem gondoltam volna, hogy majd ketten is felviszik a csúcsra.

András

1.5 órát gépezhettem), például a Red Faction és az aktuális Need for Speed, de azokkal is eltöltöttem nem egy kedves órát. Ellenben ma... Hát nem tudom, de a mai programok nem kötnek le! Az Age of Empires III-val kezdődött a dolog, és ma már ott tartok, hogy a Battlefield 4 sem jön át. Az Assassin's Creed 3-at sem játszottam végig! Belekezdek egy játékba, és ha elakadok, keresek egy másikat... Így visszagondolva elszörnyedek magamon. Nem is adok második esélyt a játékoknak?! Mi történt? A társadalmi változások elérték volna a PC játékokat is, és ennyire tucatprogramokat szülnek a kiadók? Vagy én változtam meg ennyire...?

MÁTÉ

Az általad feltett kérdésekre nem tudok megnyugtató választ adni, habár azt nem pontosan értem, hogy milyen társadalmi változásokra is gondolsz. Az ugyan tény, hogy a mai játékok jelentős részét nem robbantja szét a kreativitás, de azért azt sem gondolnám, hogy csak tucatprogramokat szülnének a kiadók. A Battlefield 4 mondjuk engem sem kötött le egy percre sem, ellenben az Assassin's Creed III, sőt, még a IV is kifejezetten tetszett.

Igazából embere válogatja, hogy kinek mi tetszik, és ha úgy érzed, hogy téged ezek a „nagy" játékok már nem kötnek le, akkor talán érdemes lenne szétnézni a kicsik, az indie programok között, hátha ott rábukkansz olyan alkotásokra, amelyek képesek lesznek ismét hónapokra lekötni. Az én esetemben például van egy játék, aminek nem írhatom le a nevét, mert a bevezetőben fogadkoztam, hogy most nem beszélünk róla, szóval van ez a program, aminek a neve D-vel kezdődik, és ayZ-vel végződik, és hát a megjelenésekor biztos röhögtem volna, ha valaki azt mondja, hogy majd hosszú hetekig fogom nyúzni. Aztán mi történt? A helyzet az, hogy már 270-en óránál is többet öltem bele, és még mindig nem akaródzik abbahagyni. Szóval sosem tudhatod, hogy mi fog újra magával ragadni, néha bizony érdemes olyan területekre merészkedni, ahol korábban még nem nagyon jártál, hiszen lehet, hogy kellemes meglepetésekben lesz részed.

Ugyanakkor én azt sem tartom elképzelhetetlennek, hogy egész egyszerűen kinőttél a videojátékokból. Előfordul az ilyen, engem például már nem hoznak lázba a matchboxok, pedig volt idő, mikor több mint száz darab állt belőlük a polcaimon. Ha viszont ezt történt, akkor itt lesz az ideje, hogy egy új, érdekesebb hobbi után nézz.

NYELVHASZNÁLAT ÉS JÁTÉKOS LÁNYOK

Kedves Bate!

Bár már régóta nem tartozom az aktív játékosok közé, továbbra is előfizetője vagyok a lapnak, mert érdekel a számítógépes játékpiac alakulása. Ugyan nem olvasok el minden cikket, de így is akad pár dolog, ami zavar. Tudomásom szerint a játékokat végigjátszani szokták, nem kijátszani, utóbbi szó ugyanis más jelentéstartalommal bír. Hasonlóan, az előbbi szó szleng változata is végigtolni, nem pedig kitolni, utóbbi szintén más jelent. A számítógép pedig lefagyni szokott, nem kifagyni. Számomra nagyon idegenül hatnak a példaként felhozott szavak, de előítélet megfogalmazása helyett inkább kikérem a szerkesztőség véleményét a szóhasználat vonatkozásában.

Lenne egy témajavaslatom is a következő Gondolatébresztőhöz: meglehet, manapság már nem megy ritkaságszámba, hogy leányzókat is leköt egy-egy számítógépes játék, és akár félprofi vagy profi szintre is eljutnak, de számomra életkoromnál fogva ez akkor is újdonság, és megmagyarázhatatlan jelenség. Szívesen olvasnék arról, hogy miből fakad az érdeklődésük, mi a hajtóerő számukra, különös tekintettel az olyan versenyszellemű kategóriákra, mint az FPS, RTS vagy a MOBA. Értelemszerűen nemcsak az újságnál dolgozó hölgyek megkérdezésére gondoltam, hanem esetlegesen a témában korábban megjelent, átfogó tanulmányok összefoglalására.

GÁBOR

Ami a nyelvhasználattal kapcsolatos észrevételeidet illeti, alapvetően egyetértünk, és ha olyan kifejezésekkel találkozol a magazinban, hogy kifagyni vagy kijátszani, akkor az bizony a szerkesztői figyelmetlenség műve, ugyanis mi is törekszünk arra, hogy ilyen szavak ne kerüljenek be a magazinba, ráadásul]{redenc (akik az összes cikket kétszer elolvassa, mielőtt a nyomdába küldenénk) kifejezetten háklis az ilyesmire, szóval ha helytelen szóhasználatra bukkan, akkor annak rendje és módja szerint ki is purgálja az oda nem illő kifejezéseket az irományainkból. Persze előfordulhat, hogy néha átcsúszik a tekintete egy-egy ilyen mellényúláson, de szerencsére azért ez nem igazán jellemző. *(Ha pedig igen, a megjelenés után két napig a sarokban zokogok. De tényleg! –]{redenc)*

Ami a játékos lányokat illeti, én nem vagyok biztos benne, hogy ez egy olyan téma, amit külön cikkben kellene boncolgatni, hiszen véleményem szerint ez (a játékok fiús dolgok, nem lányoknak valók) csak egy kissé butácska sztereotípia, ami valamiért nagyon mélyen beleivódott a köztudatba. A lányok mindig is játszottak a videojátékokkal (emlékszem a nővéremmel mennyit marakodtunk a Commodore 64-en, és hogy szabtuk meg, hogy milyen időközönként váltogatjuk egymást a SimCity 3000 és a Heroes III előtt), mégpedig azért, mert ők is ugyanolyan emberek, mint a férfiak, és szeretnek szórakozni – márpedig a játékok is szórakoztatóipari termékek, és nem kizárólag a fiúknak/férfiaknak készülnek. Ezek után persze az sem meglepő, hogy a gyengébbik nem képviselői között is találhatóak profi játékosok, számomra legalábbis ez ugyanolyan természetes, mint az, hogy a nők is sportolnak. Birkóznak, fociznak, futnak és ugranak, néha pedig játszanak, ugyanúgy, mint a fiúk.

Ez volt a júliusi Levrov, és majdnem sikerült a terv, hogy ne hozzam szóba azt a bizonyos játékot. Majdnem! Senki sem tökéletes. Ha viszont szeretnétek másról olvasni, akkor írjatok a levrov@pcguru.hu címre! Sziasztok!

A HÓNAP LEVELE ÉS CSOKRA

Üdv minden Gurusnak!

Egy ideje észrevettem, hogy eltűnt néhány Guru a gyűjteményemből. Persze jött is a kétségbeesés, de kiderült, hogy csak anyukám nyúlt le néhányat. Ezen nagyjából megnyugodtam, ugyanakkor senki sem akarta megmondani, hogy mire kellenek. Végül pozitív meglepetésként ért, mikor kiderült. A képek magukért beszélnek. Őszintén: kívánhat-e egy gamer szebb csokrot az anyukájától a ballagására? Ezúton is köszönöm neki ezt a meglepetést, és kívánom, hogy másnak is része lehessen ehhez hasonlóban!

Botond

Először picit megállt a szívem, hogy milyen sorsra jutottak a nagy nehezen összeállított magazinok, de aztán a képet tanulmányozva megnyugodtam, hogy az újságoknak végül nem esett bántódása, csupán „mintául" szolgáltak a meglehetősen egyedi csomagoláshoz. És mikor mindez leesett, akkor egészen irigy lettem, én ugyanis nem kaptam ilyen csokrot a ballagásomra, pedig már akkor is nagy Guru-rajongó voltam. Neked viszont szívből gratulálok, és nemcsak a hihetetlenül kreatív anyukádhoz és a csokorhoz, de a ballagáshoz is, és engedd meg, hogy bónusz meglepetésként a tiéd legyen a Hónap Levele! Gratulálok!

A Hónap Levele ezúttal egy új PC Guru-s pólót, egy Heroes VI-ot és egy Skylanders különszámot ért. Szeretnéd, ha júliusban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

SZÉL TÁMAD

ADATOK

RENDEZŐ
Mijazaki Hajao

HANGOK
Joseph Gordon-Levitt, John Krasinski, Emily Blunt, Martin Short, Stanley Tucci

HOSSZA
126 perc

[ÍRTA KARABEKIAN] Mijazaki Hajao és az általa alapított Studio Ghibli megkerülhetetlen a japán animációs műfajban, azonban nem kell anime-rajongónak lennünk, hogy élvezni tudjuk a rendező alkotásait, melyek egyaránt képesek megszólítani a fiatalabb generációt és a felnőtteket is. Éppen ezért fogadtuk szomorúan a japán művész tavalyi, a Velencei Filmfesztiválon tett bejelentését, miszerint a Szél támad lesz az utolsó olyan alkotás, amit ő készít. Az olasz premiert követően egy évet kellett várnunk, hogy a mozik itthon is műsorra tűzzék a filmet, és megismerkedhessünk Horikoshi Jiro életével. Hősünk már gyermekkorában arról álmodik, hogy repülőgép-tervező lesz, mivel rövidlátása miatt nem alkalmas pilótának. Életének krónikáján keresztül látjuk azokat az eseményeket, amelyek mind rá, mind Japánra komoly hatással voltak: az 1923-as nagy földrengést, a gazdasági válságot, a tuberkulózis-járványt és Japán bekapcsolódását a világháborúba. Megismerjük Jiro szerelmét, Naokót, illetve kollégáját, Honjót, akivel munkakapcsolata barátsággá fejlődik, továbbá tanúi lehetünk annak, hogyan születik meg a kezdetben csak Jiro álmaiban létező repülőgép. Minden képkocka apró utalásokat rejt, viszont a lenyűgöző látványvilág igencsak megnehezíti, hogy ezeket elsőre észrevegyük, ellenben a zene tökéletesen illeszkedik a vászonról áradó hangulathoz. Mijazaki utolsó filmje méltó lezárása nagy ívű életművének.

Egyedülálló betekintés a század eleji Japán hétköznapokba és az ottani gondolkodásmódba.

GURUMÉRLEG

Nincs mindig látványosan jelezve, hogy ugrottunk az időben, így néha elveszíthetjük a történet fonalát.

ROBOTZSARU (2014)

Blu-ray Disc DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray

ÁRA
DVD: 3.290 Ft
BD: 6.990 Ft

MEGJELENÉS
június 3.

[ÍRTA BATE] A 2014-es Robotzsaru remake ugyan erősen megosztotta a mozilátogató közönséget, de még hónapokkal a premiert követően is úgy gondoljuk, hogy az alkotók egy egészen korrekt akciófilmet tettek le az asztalra, és azért szurkolunk, hogy készüljön folytatás a modern Alex Murphy történetéhez. Amíg arra várunk, hogy ezzel kapcsolatos információk lepjék el az internetet, jó, ha tudjátok, hogy június elején a Robotzsaru megjelent DVD-n és Blu-rayen is, szóval a kőkemény rajongók most már az új verziót is felhelyezhetik a polcra. A többiek szempontjából viszont már nem biztos, hogy azonnali vételről van szó, ugyanis a bónusztartalmak terén sajnos meglehetősen soványka kiadványokkal van dolgunk. A DVD-s változatnál kimaradt jelenetek, OmniCorp hirdetések és egy előzetes jelentik az extrákat, és a Blu-ray esetében sem sokkal rózsásabb a helyzet, ugyanis ezen a korongon (a fentieken túl) csak egy kisfilmet találunk, „Robotzsaru: a 21. századra hangolva" címmel. Aki tehát abban reménykedett, hogy beleshet a kulisszák mögé, vagy meghallgathat egy audiokommentárt, az csalódni fog. Az összképen csak az javít egy kicsit, hogy a felsorolt bónuszok kivétel nélkül magyar felirattal kerültek fel a lemezekre. A kérdés csak az, hogy ez elég lesz-e ahhoz, hogy a kasszához fáradjunk az új Robotzsaru bármelyik kiadásával...

Maga a film teljesen rendben van, korrekt akciófilm és az extrák is magyar feliratosak.

GURUMÉRLEG

Az extrák mennyisége és „minősége" csalódást keltő, ráadásul a Blu-rayre is alig került bónusztartalom.

HARRY POTTER VS BATMAN

DANIEL RADCLIFFE SZUPERHŐS SZEREPRE VÁGYIK

Daniel Radcliffe (a Harry Potter filmek egykori főszereplője) a legutóbbi buzzfeedes interjújában elárulta, hogy szívesen kipróbálná a szuperhősködést – persze csakis a filmvásznon. Már ki is nézte magának Batman hű társát, Robint, akit a „Batman vs Superman: Az igazság hajnala" moziban alakítana, bár egyelőre az sem biztos, hogy a karakter feltűnik majd a filmben, és a leendő mozi alkotói sem nyilatkoztak a témában semmit, szóval lehet, hogy az egész csak álom marad.

RAMBO 5

STALLONEBÓL SOSEM ELÉG?

Nemrég a Splendid Filmhez kerültek a jobb és rosszabb napokat is látott Rambo-franchise jogai, és a cég nem is ül a babérjain. Gyorsan bejelentették, hogy John Rambo ötödjére is visszatér a vászonra, és ezúttal sem más, mint Sylvester Stallone alakítja a vietnami veteránt. A forgatókönyvet szintén ő szállítja: hősünknek ezúttal egy mexikói drogkartellel gyűlik meg a baja. A negyedik felvonás ugyan nem volt rossz a maga nemében, de az ötödik rész létjogosultságában nem vagyunk biztosak.

STAR WARS PLETYKÁK

NEM J.J. ABRAMS FOLYTATJA A LEGÚJABB TRILÓGIÁT

A Deadline információi szerint Rian Johnsont kérték fel a Star Wars nyolcadik és kilencedik epizódjának megírására, illetve a filmek megrendezésére is (tehát ezek szerint J.J. Abrams csak az új trilógia nyitányát fogja szállítani). Rian Johnson, akinek többek között a Loopert köszönhetjük, állítólag már el is kezdte a munkát. Mindezt viszont még illik fenntartásokkal kezelni, hiszen a hírt sem a Disney, sem a LucasFilm nem erősítette meg lapzártánkig.

ORSON SCOTT CARD

A holtak szószólója

regény • Unio Mystica

A hangyokkal vívott második háború után Ender Wiggin nyomtalanul eltűnik, ám ezzel egy időben megjelenik a Holtak Szószólója, aki terjeszteni kezdi a hangyháború igaz történetét. Évszázadokkal később az emberiség újabb agresszív idegen fajba botlik, és ezúttal is viszonylag hamar tragikus irányba fordulnak az események. Úgy tűnik, egyedül a Holtak szószólója akadályozhatja meg a küszöbön álló második fajirtást.

JEFF VANDERMEER

Fantomfény

regény • Agave Könyvek

Az X térség végre felfedi történetét és titkait, de ennek következményei talán még ijesztőbbek, mint az eddigi bizonytalanság. Van, aki visszatér onnan, van, aki oda tér haza. Néhányan válaszokat keresnek, néhányan megelégszenek a túléléssel. Van, aki még harcol az ismeretlennel és olyan is, aki csak meg szeretné ismerni. A Déli Végek trilógia Fantomfény munkacímet viselő befejező kötete szeptember másodikán érkezik, a nemzetközi megjelenéssel egy időben.

BARÁTH KATALIN

AZ ARANY CIMBALOM

Agave Könyvek • 448 oldal • 3480 Ft

Az eddig megszokottakhoz képest egy év kihagyással jelent meg a Dávid Veron sorozat negyedik része, Az arany cimbalom. A műfaj ezúttal sem változott, újabb krimivel örvendeztet meg bennünket az írónő. Az időpont 1914 fullasztó júliusa, a levegő puskaporos, az egész ország lélegzetvisszafojtva várja, hogy a trónörököspár meggyilkolása után Szerbia válaszoljon az ultimátumra. Veron szokatlan helyzetbe kerül, ezúttal nem a rendőrség előtt egy lépéssel járó nyomozó szerepében találja magát, ugyanis a Zenta és Ókanizsa között eltűnt társaskocsi egyik utasaként őt is elrabolják. Az eddigiektől eltérően a minden lében kanál lány kalandjai csak a fejezetek felét adják, a könyv maradék része évtizedekkel korábban játszódik, a könyörületet nem ismerő alföldi betyárvilágban. Az idő előrehaladtával persze kiderül, hogy Rúzsa Sándornak és bandájának mi köze a Dávid családhoz, és hogy a társaskocsi utasai között csak első pillantásra nincs kapcsolat. De mire a rejtélyek fogyatkoznak, kérdésessé válik, hősünk életben lesz-e még, mire a Monarchia és Szerbia aláírják a békeszerződést. Ahogy már megszoktuk, Baráth Katalin a regényeiben nagyon ügyel a történelmi hűségre, a legújabban viszont túltesz minden eddigin. A betyárvilágot bemutató részek megdöbbentően hitelesek, és a Rúzsa Sándorral foglalkozó eddigi kutatások összes eredményét felhasználva mutatja be a betyárvezér életének kapcsolódó részeit. A szerző a kitalált és valós elemeket olyan ügyesen illeszti egymáshoz, hogy az adott történelmi korszakban járatos olvasónak sem könnyű megkülönböztetni őket. Bár az Arany cimbalom sok helyen eltér az eddig megszokott Dávid Veron regényektől, még így is egy kifejezetten izgalmas krimi, ami betekintést enged a magyar történelem két izgalmas korszakába is.

COLDPLAY

GHOST STORIES

Parlophone ⊃ 9 szám

Három fajta ember létezik a világon: akit ki lehet kergetni a világból a Coldplay-jel és Chris Martinnal, aki rajong értük, és aki egykoron szerette őket, de mára epét hány tőlük. Hogy melyik van többségben, azt talán jól mutatja az, hogy az 1996-ban alakult zenekar az elmúlt pár évben egyre nagyobb tempóban közelített az átlagosnál is alacsonyabb Metacritic-értékelések felé. Senki, talán ők maguk se gondolták volna, hogy az 1999-es Parachutes nem csupán a zenekar nagy kitörése lesz, de egyben talán életművük csúcsa is: az aktuális Coldplay már csak árnyéka annak a zenekarnak, amely annak idején alaposan felrázta az alternatív rock állóvizét, a szubkultúrából kitolva azt a szélesebb közönség felé. A 2005-ös X&Y óta az angolok mintha nem találnák magukat – a Ghost Stories ennek ékes bizonyítéka, amely alig kilenc dalra hajlandó kivonulni, és ebben a szűkös kínálatban maximum egy az, ami vállalható. Minden más csak a Coldplay-dalgenerátor által kiböfögött ócskaság, amiben se eredetiség, se egyediség nincsen, csak a már halálosan unalmas Chris Martin vonyítások, és a softcore gitárriffek.

EZEKET HALLGASD:
A Sky Full of Stars // Oceans // Midnight

LYKKE LI

I NEVER LEARN

Atlantic ⊃ 9 szám

Sok dolgot köszönhetünk a Myspace-nek – kínos partiképeket, még kínosabb, gifekkel telepakolt profiloldalakat –, és bár vannak dolgok, amiként nem feltétlenül érdemes hálát adni minden idők egyik első közösségi oldalának, a svéd Lykke Li Zachrisson azért a mérleg pozitív oldalát erősíti. A fülbemászó, retró hangzású dalait a közösségi oldalon publikáló hölgyemény az ezredforduló környékén tűnt fel, hogy az egyik első netes szenzációként kapja meg a karrierépítés lehetőségét. Lykke Li élt is vele: a komor indie pop műfaját választó, alig 28 éves svéd leányzó már a harmadik lemezénél tart, és minden eddiginél sötétebben látja a világot. Életének legdurvább szakítása után ez persze nem is csoda, mégis a sokadik hallgatásra is le tud húzni magával a mélybe ez a kilenc dalos búcsúballada, amely csúcsra járatja a skandinávok ereiben csörgedező melankóliát, egy személyes tragédiát furcsa mód élvezhető agonizálásba forgatva át. Ne ezt a korongot tedd be, ha életed szerelmével enyelegsz, de azért temetésre sem a megfelelő zene.

EZEKET HALLGASD:
I Never Learn // Gunshot // Just Like a Dream

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **34.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

PC GURU WERKFOTÓK

A PC Guru speciális magazin, legalábbis abból a szempontból mindenképp, hogy a lap hasábjain nagyon ritkán szerepelnek általunk készített képek, ugyanis az esetek többségében sajtófotókból, vagy a játékokból készített screenshotokból dolgozunk. Éppen ezért különleges, mikor megszakítjuk ezt a „hagyományt", és mi magunk készítjük el egy adott cikk képanyagát. Ez történt júniusban is, mikor a hordozható Speedlink hangszórók hivatalos képeit nézegetve végül úgy döntöttünk, hogy nem a gyártótól kapott fotókat használjuk, hanem mi magunk készítünk illusztrációt a két oldalas cikkünkhöz (amit a 98. oldalon találhattok). Nem is teketóriáztunk sokat, hanem fogtuk magunkat és kimentünk a szerkesztőségünk közelében található parkba, ahol Peti, a dizájnerünk (aki természetesen a fotózáshoz is ért) kattintott pár remek képet, amit aztán már fel tudtunk használni a hangszórókról szóló ismertetőnkben. Mi pedig eközben nem voltunk restek, hanem lefényképeztük a fotósunkat.

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: www.youtube.com/pcguruonline

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor tölts le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

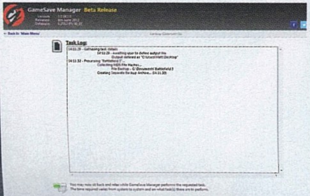
PC GURU LIVE videoteszt

A GRID Autosport az autóversenyzős széria legújabb darabja, aminek megjelenését rengetegen várták – köztük természetesen mi is. Chocho volt az a szerencsés, aki még megjelenés előtt kipróbálhatta a Codemasters legújabb üdvöskéjét, de nem igazán volt elragadtatva tőle. Tesztjét elolvashatjátok a magazin 44. oldalára lapozva, de ha a gyorsabb vagy kényelmesebb verdikt hívei vagytok, akkor érdemes lehet DVD-mellékletünket beizzítani, ahol megtalálható a róla készült videotesztünk is. A mikrofon mögött Chocho és Chris.

JÁTÉKVIDEÓK E3 előzetesek

Az idei E3 jó néhány meglepetéssel szolgált, elég csak a Battlefield: Hardline vagy a Rainbow Six: Siege bejelentésekre gondolni. De a kiállításon felbukkant pár régóta készülő cím is, mint amilyen a The Division, vagy befutottak biztosra vehető folytatások is, mint az Assassin's Creed: Unity. E játékokban most az a közös, hogy mozgóképes bemutatóik megtalálhatók a DVD-mellékletünk „Videók" könyvtárában, remekül reprezentálva, hogy milyenek is lesznek az idei és a 2015-ös év legnagyobb durranásai.

TURKÁLÓ gamesave manager



Bár a felhőrendszereknek köszönhetően játékállásaink mentése manapság egyre könnyebbé és kényelmesebbé válik (hála a Steamnek), azért jó pár játék akad, amihez még mindig nem készült ilyen kényelmi funkció. Ezért aztán egy rendszer-újratelepítés vagy -elszállás után előfordulhat, hogy mentéseink örökre odavesznek. Ezt meggátolandó érdemes lesz feltelepítenetek az „Extra" könyvtárunkban található Gamesave Managert, ami összegyűjti és lementi az összes játékállásotokat egyetlen helyre. Rettentő hasznos program!

PC GURU EXTRA GYIK

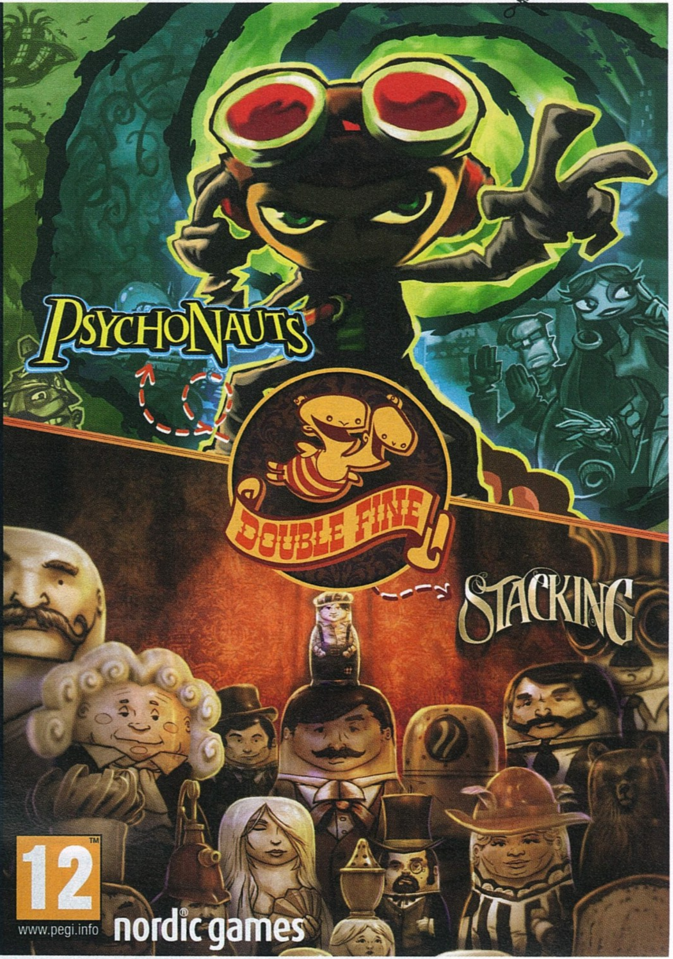
Mivel rengeteg levelet, hozzászólást kapunk videojáték témában, és a Játékmentőövben nincs elég hely mindenre választ adni, ezért úgy gondoltuk, összeírunk egy útmutatót, megválaszolva a legáltalánosabb, leggyakrabban felmerülő kérdéseket, bemutatva azokat az alapvető programokat és rendszereket, amik egy PC-s játékos életében előkerülhetnek. A gyakran ismételt kérdéseinket most is megtaláljátok DVD-mellékletünkön, ami mellé tettünk egy gamer-szótárat is, ha esetleg egy-két kifejezéssel nem lennétek tisztában.

VIDEOTESZTEK A DVD-N
GRID Autosport

PC guru DVD

STACKING / PSYCHONAUTS

2014/07



Elite Dangerous

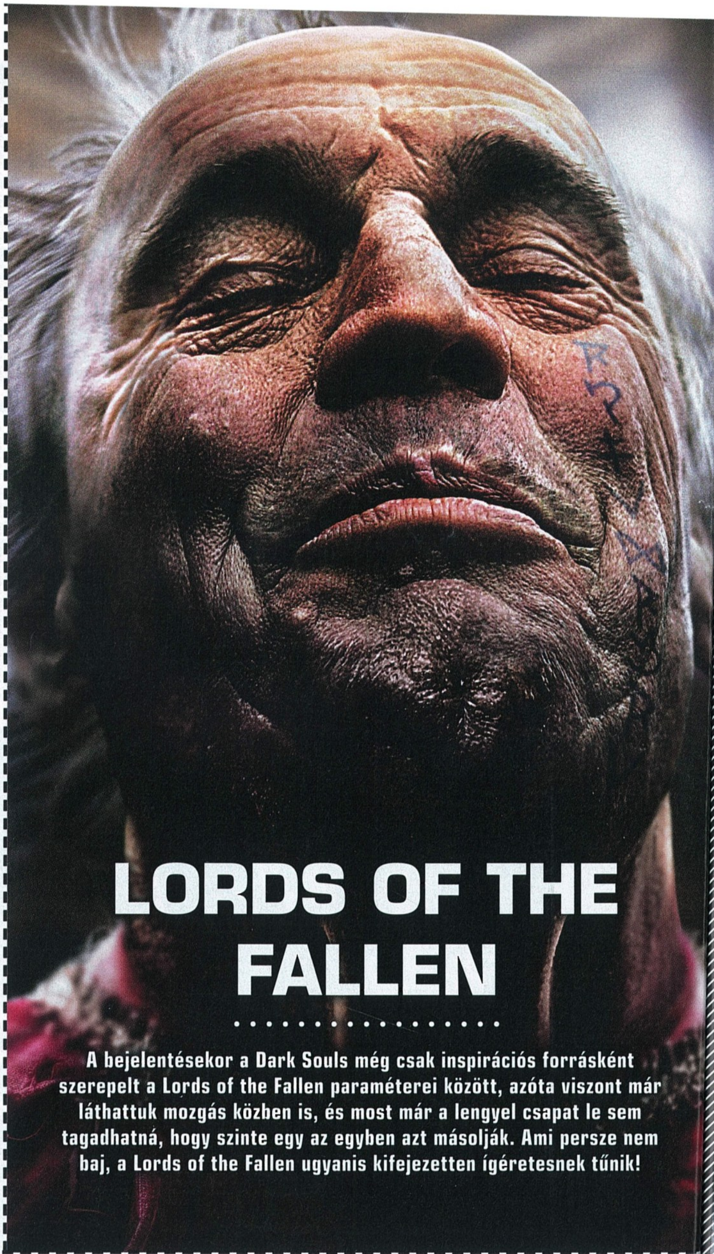
ELŐZETES Szerencsére nagyon ritkán, de előfordul, hogy megígérünk valamit, aztán nem úgy alakul a dolog – ez történt ebben a hónapban, mikor fellapoztátok a magazint, és nem volt benne az Elite Dangerous előzetesünk. Ennek egyetlen oka van: az E3. Bár az expó lagymatag volt, még így is kevésnek bizonyult a hely a fontosabb dolgok bemutatásához, így volt cikk, ami áldozatul esett. Pótoljuk!

Divinity: Original Sin

TESZT Az eredeti időponthoz képest már vagy egyéves csúszásban van a Divinity-sorozat következő epizódja, de ha valamire, hát erre megéri várni. A már a Korai Hozzáférés keretén belül is impozánsnak tűnő szerepjáték végre elkészült, így augusztusban belevetjük magunkat a meglehetősen elmebeteg világának kalandjaiba.

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

TESZT Habár már a bejelentésekor is nyílt titok volt, hogy nem marad Xbox One-exkluzív, azt azért nem gondoltuk volna, hogy ennyire gyorsan megjelenik PC-re a Team Fortress 2 ihlette Plants vs. Zombies: Garden Warfare. Augusztusban kiderítjük, hogy milyen lett a shooter.



LORDS OF THE FALLEN

A bejelentésekor a Dark Souls még csak inspirációs forrásként szerepelt a Lords of the Fallen paraméterei között, azóta viszont már láthattuk mozgás közben is, és most már a lengyel csapat le sem tagadhatná, hogy szinte egy az egyben azt másolják. Ami persze nem baj, a Lords of the Fallen ugyanis kifejezetten ígéretesnek tűnik!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

AUGUSZTUS 14-ÉN

JELENIK MEG!

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az árak bruttó árak, az áfát tartalmazzák, azonban nem tartalmazzák a szállítási költséget. Az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*) és Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) a webshopon olvashatók.

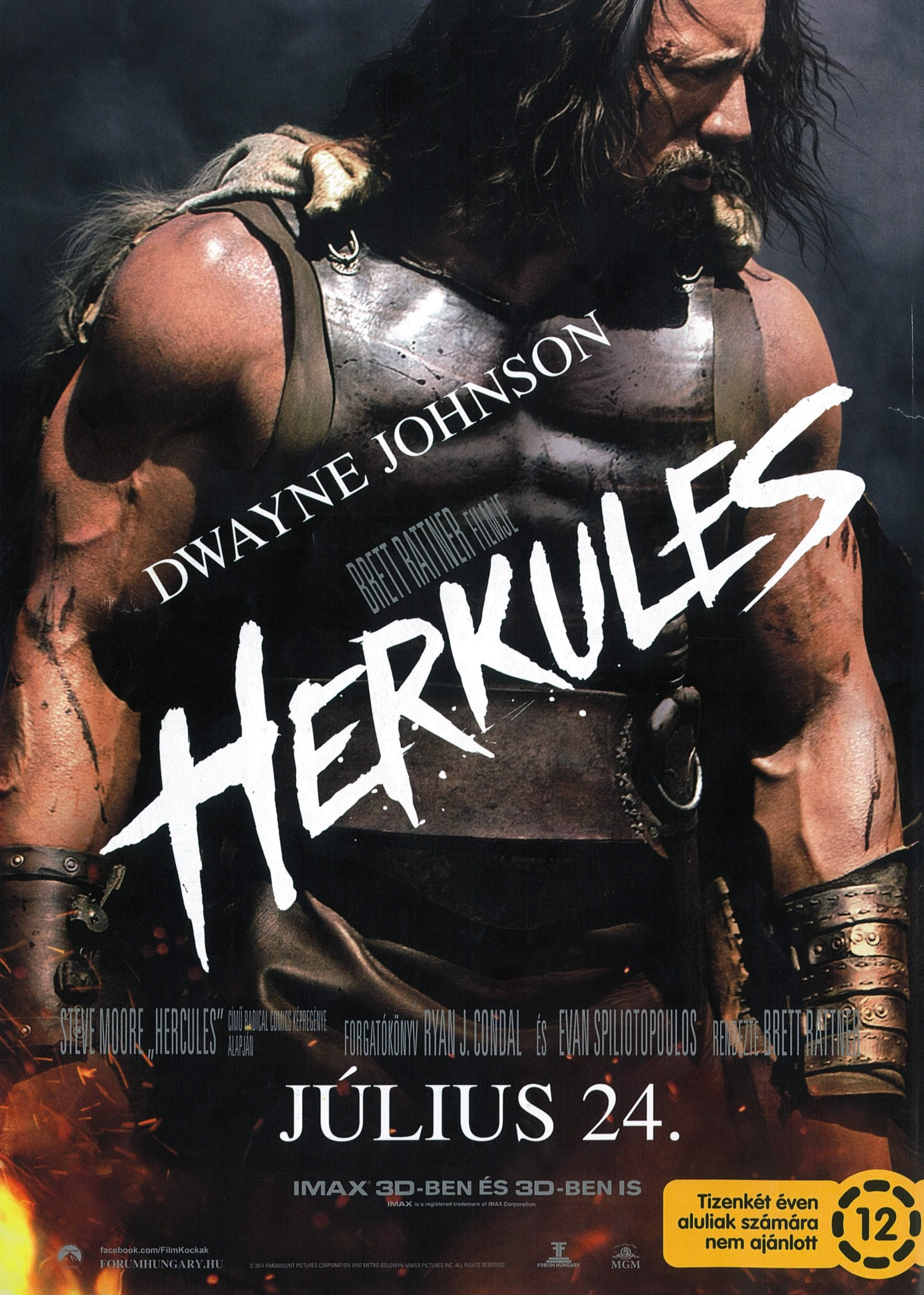
2011-ES MAGAZINOK

2012-ES MAGAZINOK

2013-AS MAGAZINOK

2014-ES MAGAZINOK

AMENNYIBEN A 2011-ES MAGAZINOKNÁL KORÁBBI SZÁMOKAT SZERETNÉL UTÁNRENDELNI, MINDENKÉPPEN LÁTOGASS EL A SHOP.PCGURU.HU WEBCÍMRE, HISZEN ONLINE ÁRUHÁZUNKBAN A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐNÉL JÓVAL NAGYOBB KÍNÁLATBÓL VÁLOGATHATSZ, EGÉSZEN 2007-IG VISSZAMENŐLEG. A MAGAZINOK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A TELJES JÁTÉKOKAT IS.


DWAYNE JOHNSON
BRETT RATNER FILMJE
HERKULES
STEVE MOORE „HERCULES" CÍMŰ RADICAL COMICS KÉPREGÉNYE ALAPJÁN
FORGATÓKÖNYV RYAN J. CONDAL ÉS EVAN SPILIOTOPOULOS
RENDEZTE BRETT RATNER
JÚLIUS 24.
IMAX 3D-BEN ÉS 3D-BEN IS
IMAX is a registered trademark of IMAX Corporation.
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
facebook.com/FilmKockak
FORUMHUNGARY.HU
© 2014 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES INC. ALL RIGHTS RESERVED.
FORUM HUNGARY
MGM